

ИГРЫ СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

PC PS2 XBOX GAMECUBE HARDWARE MOBILE HOME ENTERTAINMENT

XS MAGAZINE



№11 ноябрь 2005 [ЭКС-ЭС МЭГЭЗИН]

ТЕХНОЛОГИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ.
КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ

PREVIEW

**COMPANY OF HEROES
THE SIMS 2
SAINT'S ROW
GT LEGENDS**

REVIEW GENJI

АДРЕНАЛИН-ШОУ

БЛИЦКРИГ II

MORTAL KOMBAT:

SHAOLIN MONKS

RESIDENT EVIL

OUTBREAK FILE #2

THE INCREDIBLE HULK:

ULTIMATE DESTRUCTION

ПО МОТИВАМ ТОМА КЛЭНСИ

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

HOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

FULL SPECTRUM WARRIOR:

TEN HAMMERS

AMERICA'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

OPERATION FLASHPOINT 2

ARMED ASSAULT

DVD-ДИСК
С ИГРОЙ
В КОМПЛЕКТЕ



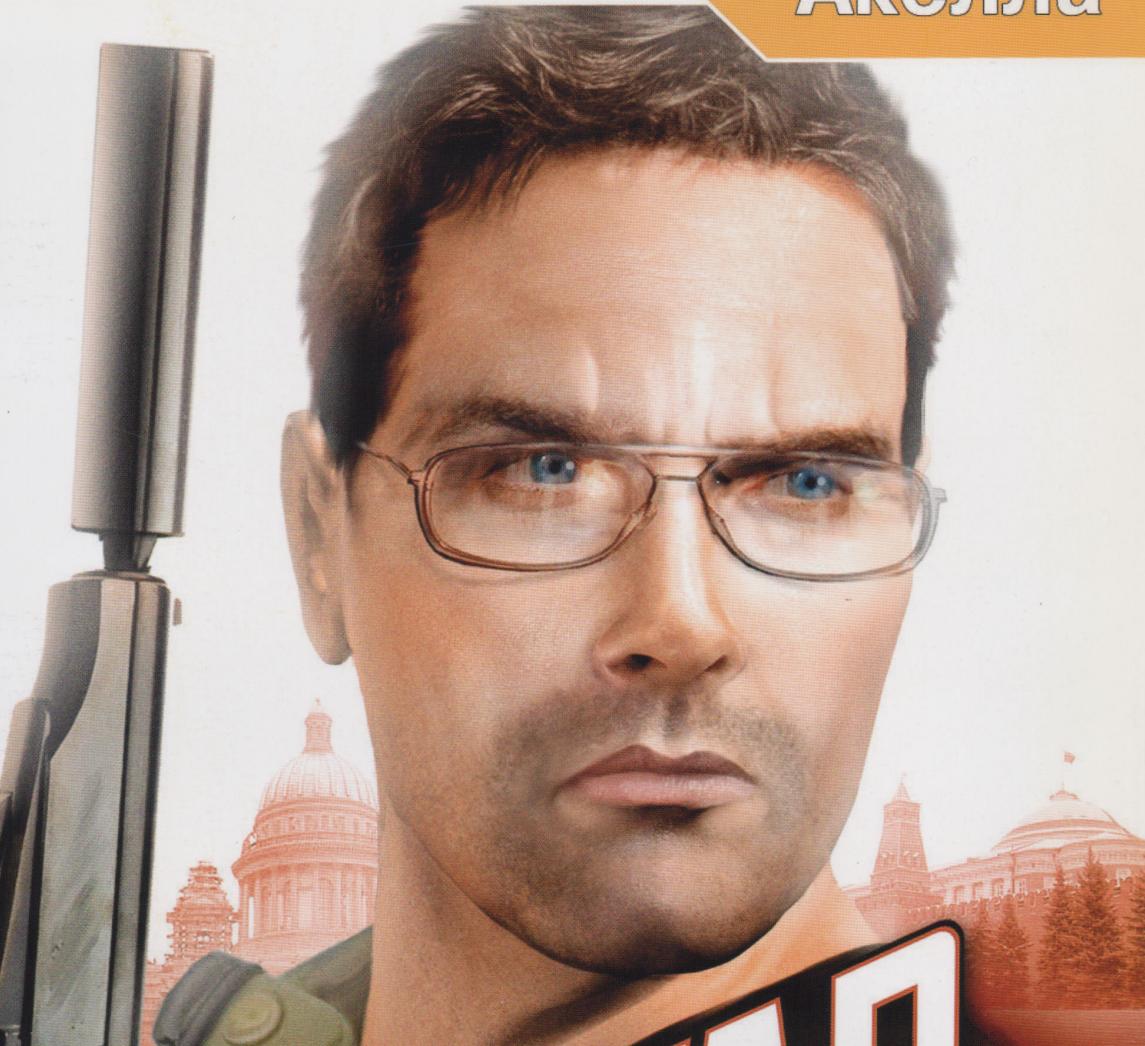
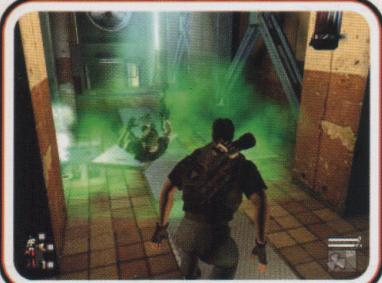
SOLITARY
PUBLISHING

ISSN 1813-6052



9 771813 605003 05011

Акелла



COLD WAR

остаться в живых



Американский журналист
Мэттью Картер отправляется в
СССР. В чужой стране репортер
волею случая оказывается в центре заго-
вора по организации государственного перево-
рота. Герой попадает в руки КГБ - ночных кошмара
каждого истинного американца. Личные вещи изъяты,
журналист избит, и его ждет суровое наказание за профес-
сиональное любопытство. Удастся ли герою ускользнуть от
элитных советских спецслужб, вырваться на свободу и завершить
свой сенсационный репортаж... или хотя бы выжить?

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ★ место действия - СССР середины 80-х
- ★ способ действия - все возможные методы шпиона
- ★ цель действия - ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

DREAMCATCHER

© 2005 "Akella"

© 2004 Mindware Studios s.r.o., licensed exclusively to DreamCatcher International Inc. Published by DreamCatcher Europe. Package design
© 2004 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc.
Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names and logos are trademarks
or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



М.Видео

ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"



ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!

и он сказал "ПОЕХАЛИ!"

В ГЛАВНЫХ РОЛЯХ
БАЧИНСКИЙ И СТИЛИАВИН!

ТАКЖЕ ИГРУ ОЗВУЧИВАЛИ:

ЧАЧА ("НАИВ"), РОМАН РЯБЦЕВ ("ТЕХНОЛОГИЯ"),
ФУКОВСКИЙ И ЗЕЙНАЛОВА (РАДИО "МАКСИМУМ")



ИГРА ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

РЕАЛЬНОЕ МОЧИЛОВО НАЧИНАЕТСЯ ОСЕНЬЮ!
www.destroyallhumansgame.com



PlayStation®2



THQ
www.thq.com

Эту игру вы всегда сможете
найти в следующих магазинах:

ФЭЛЬДОРАДО

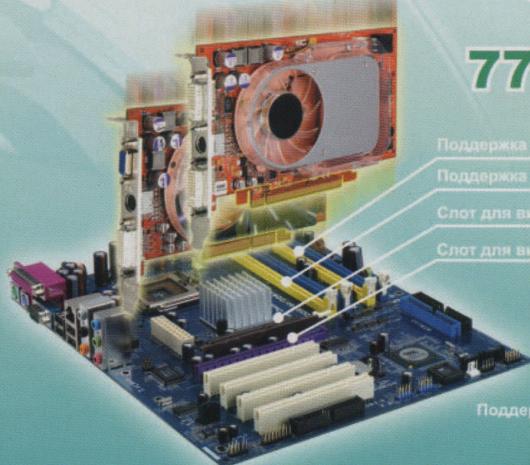
ТЕХНО-СИЛА

ЭЛЕКТРО-ПЛАЗА

ВИДЕОЛЕНД

GAME PARK

Видеокарта (VGA) совместимая как с AGP, Так и с PCI Express интерфейсами



775Dual-880Pro

- Поддержка двухканальной памяти DDRII
- Поддержка двухканальной памяти DDRI
- Слот для видеокарты AGP
- Слот для видеокарты PCI Express

Поддержка SATA, RAID, 7.1-канального звука



Вперёд в будущее
С ASRock!

Материнская плата
Мы достигли
Совершенства!

775VM800

Для центрального процессора Intel EM64T CPU*

- FSB800MHz, память DDR400, AGP8X
- Встроенное 3D графическое ядро UniChrome Pro
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0



*Для получения полного списка поддерживаемых ЦП, обратитесь по адресу http://www.asrock.com/support/CPU_support/intel-support.htm

LGA775 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PM800



P4VM800

- FSB800MHz, память DDR400, AGP8X
- Встроенное 3D графическое ядро UniChrome Pro
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0



Socket 478 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PM800



K8Upgrade-VM800

- Поддержка процессоров AMD для Socket 754 с частотой шины (FSB) 800 МГц (1.6GT/s), Память DDR400
- Поддержка Hyper-Transport и технологии AMD Cool 'n' Quiet
- ASRock Future CPU Port: интерфейс модернизации Socket 939 для платы ASRock 939CPU (дополнительный)
- Встроенное 3D графическое ядро UniChrome Pro в чипсет VIA K8M800
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, и «горячего» подключения (Hotplug) SATA HDD
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0



Socket 754 для процессоров AMD 64-bit Athlon 64 И 32-bit Sempron на базе чипсета VIA K8M800



775V88+

Для центрального процессора Intel EM64T CPU*

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- 3-фазная схема питания, совместимая с процессорами Intel 04B/04A
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0



LGA775 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PT880



P4Dual-880Pro

Socket 478 для процессоров Intel P4 и Celeron D на базе чипсета VIA PT880 Pro

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400
- Графический слот PCI Express поддерживает видеокарту PCI Express, Слот AGP8X поддерживает видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: возможность подключения до четырех мониторов
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 2 порта ATA 133, 7.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0



P4V88+

Socket 478 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PT880

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0



* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления. * Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний. * Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией.



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
<http://www.elko.ru>



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>



Москва
Тел. (095) 974-3333
<http://www.nix.ru>



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracomp.ru>



www.asrock.com



Салют!

Безусловно, самым важным для нас событием сентября стала PlayStation Experience, репортаж о которой вы найдете в этом номере сразу после новостного блока. Во-первых, многие воочию убедились в действительно впечатляющем масштабе намерений Sony относительно российского рынка и потребителя. Если проникновение игровых приставок в наши дома действительно пойдет семимильными шагами, если количество играющих и интересующихся таким проведением досуга людей будет соответствующе увеличиваться — значит, все больше будет появляться у нашего журнала читателей, причем читателей, разбирающихся в вопросе. Требующих от нас безупречного обслуживания. Отличный стимул, я считаю. И мы готовы принять этот вызов.

Вторым весьма полезным для нас моментом стало не-посредственное участие в выставке. За три дня к нашему стенду подошло несколько тысяч человек. Многие уже были постоянными читателями, многие ими готовились стать, покупая свежие номера. И это живое общение, конечно, стало для нас опытом бесценным. Мы неописуемо благодарны всем, кто делился впечатлениями от журнала, указывал на недостатки, предлагал идеи и помочь. Выводов сделано много, идей сгенерилось не меньше. Само собой, реализовать их все и сразу невозможно. Однако некоторые — как нам кажется, положительные — изменения можно увидеть уже в этом номере. Естественно, это только начало, разбег. А финишная прямая — далеко за горизонтом.

Андрей Дронин
главный редактор



Журнал об интерактивных развлечениях
№ 11 ноябрь 2005

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия ПИ №ФС77-19554 от 14.02.2005

Выходит 1 раз в месяц

Ждем писем читателей по адресу:
xs@solitary.ru
127287 г. Москва, а/я 24, XS Magazine

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Андрей Дронин andrey_dronin@solitary.ru

Арт-директор

Михаил Огородников mikhail_ogorodnikov@solitary.ru

Заместитель главного редактора

Виктор Зуев viktor_zuev@solitary.ru

Редакторы

Кирилл Аврорин, Олег Коровин, Дмитрий Чернов

Редактор DVD

Вания Каракасян vania_karakasian@solitary.ru

Литературный редактор

Марина Волнерезова

Дизайнеры

Андрей Кудяров, Сергей Соломоник

Над номером работали:

Иван Белянский, Евгений Закиров, Илья Зинин, Роман Иванцов, Олег Иноземцев, Роман Овсянников, Максим Петренчук, Сергей Поваляев, Егор Просвирнин, Александр Садко, Святослав Торик, Артур Циленко

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела

Евгений Абдрашитов
evgeny_abdrashitov@solitary.ru
тел. 504-18-63

Менеджер

Наталья Болотина natasha_bolotina@solitary.ru
тел. 685-49-13

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Руководитель отдела

Александр Ефимов alexander_efimov@solitary.ru



Учредитель и издатель
ЗАО «Solitary Publishing»

Генеральный директор

Александр Ефимов alexander_efimov@solitary.ru

Издатель

Сергей Лянге serge_lange@solitary.ru

ТИПОГРАФИЯ

ОУ «ScanWeb»

Korjaalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

ТИРАЖ

42 000 экз

ЦЕНА СВОБОДНАЯ

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламируемые. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на XS Magazine строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PCTV MediaCenter

Компьютер становится развлекательным центром с дистанционным управлением.

При помощи MediaCenter просмотр и запись телепередач, управление видео, аудио и фото архивами становятся по-настоящему удобными.



**НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
ТЕХНОЛОГИИ ИДЕИ**



PINNACLE
SYSTEMS



Studio AV/DV и AV/DV Deluxe

Продвинутые системы монтажа аналогового и цифрового видео, запись DVD

- Высокое качество входов-выходов (выносной блок у AV/DV Deluxe)
- Захват и редактирование с цифровых (DV, MicroMV или Digital 8) и с аналоговых видеокамер (Video8, VHS, SVHS или Hi8)
- В комплекте полная русская версия Studio Plus v.9 (Studio v.9 у AV/DV)



ShowCenter

Цифровой плеер нового поколения

- компонент «умного дома»
- Аппаратное декодирование всех распространенных видео, графических и звуковых форматов, в том числе MPEG-1,2, JPEG и mp3
- Полный набор выходов, включая компонентный и SCART, плюс звуковой оптический S/PDIF
- Трансляция данных с ПК на ТВ (Ethernet и Wi-Fi)

Официальный представитель в России



MULTIMEDIA CLUB

Эксперты в мультимедиа с 1991

Тел. (095) 788-9111, 943-9290
e-mail: dealer@pinnaclesys.ru

Полный список партнеров Pinnacle Systems
смотрите на сайте www.pinnaclesys.ru



На обложке:

Продвинутые
Warfighter'ы
недалекого будущего
будут выглядеть
именно так.

www.solitary.ru

EDITORIAL СЛОВО

LOADING ЗАГРУЗКА

Quake 4 08
Gothic 3 10
Spartan: Total Warrior 12

NEWS НОВОСТИ

Новости 14
Российские релизы 26
PlayStation Experience 2005 28

COVER STORY
НА ОБЛОЖКЕ

Шоу и трепет 34
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown 36
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 40
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 44
America's Army: Rise of a Soldier 46
America's Army — история вопроса 47
Operation Flashpoint 2 50
Armed Assault 52

04 Том Кленси

и его игровое наследие
История жанра

Турагентство
"Теперь ты в армии"

FEATURE СПЕЦ

Интервью с Зоричами
Прямая речь
Проклятие старого света
Game Fashion

PREVIEW В ПРОЕКТЕ

Castlevania: Curse of Darkness 72
Saint's Row 74
Company of Heroes 76
GT Legends 78
The Sims 2 80
From Russia with Love 82
Starship Troopers 84
Supreme Commander 86
Fear & Respect 88

REVIEW РЕЦЕНЗИИ

Блицкриг II 92
Genji 96

54 Adrenalin Show

58 Moto GP: Ultimate Racing

Technology 3

Lineage 2

62 NHL 06

Darkwatch

66 Resident Evil Outbreak File #2

68 Mortal Kombat: Shaolin Monks

70 Evil Dead: Regeneration

72 The Incredible Hulk

74 WRC: Rally Evolved

76 Fable: The Lost Chapters

78 Daemonica: Зов Смерти

80 Steel Empire

82 Dragonball GT: Transformation

COLUMNS

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

Неделька творения 119
Гормональный синдром 120
Киноигры 121

RETRO РЕСТАВРАЦИЯ

Цитируемые игры 122

HARDWARE ЖЕЛЕЗО

98 Новости

98 Новинки

100 Тема номера

102 Одиночные тесты

104 Девайс месяца

106 Гаджеты

108 В деталях

110 Ретро

112 XS конфигурация

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ И КПК

Мобильные телефоны
и смартфоны 152
Игры для телефонов 156
Игры для КПК 158
Игры для N-GAGE 160

MEDIA В КУРСЕ

Музыка с iRiver 162
Кино 166
DVD 168
Интернет 170
XS рекомендует 172

INBOX ПИСЬМА

реклама

1С	4-я обложка
1С	19
1С	23
1С	27
1С	45
1С	95
Акелла	17
Акелла	25
Акелла	43
Акелла	2-я обложка
Бука	21
Бука	31
Бука	39
Бука	89
Союз	151
ASRock	3
Foxconn	1
Gamepark	3-я обложка
IRIVER	165
Multimedia Club	5
PlayStation 2 Official Magazine Россия	57
Vellod Impex	2

Здесь могла бы быть
ваша реклама...

Телефоны отдела рекламы
XS Magazine:
(095) 685-49-13, 504-18-63

подписка

● Чтобы подписаться, нужно вырезать (или воспользоваться ксерокопией), заполнить и отнести в ближайшее отделение связи прилагающуюся квитанцию.

● При заполнении необходимо разборчиво указать:

- название организации
- получателя
- почтовый индекс
- адрес для доставки
- количество номеров
- сумму вашего заказа

● При оплате платежным поручением, вам необходимо отправить заявку на подписку и затребовать счет к оплате любым удобным способом.

● Сделать это можно:

- по телефону: (095) 101 25 52
- по e-mail: podpiska@rospechat.ru

● Оплату необходимо произвести до первого числа подписного месяца. Подписка производится только на территории Российской Федерации.

содержание DVD



GAMEPLAY

BLACK
Call of Duty 2
Full Spectrum Warrior:
Ten Hammers
Harry Potter and the Goblet of Fire
Prince of Persia: The Two Thrones
Stubbs the Zombie in Rebel
Without a Pulse

GAME TRAILERS

Aquanox: The Angels Tears
Bad Day L.A.
Condemned: Criminal Origins
Frame City Killer
Ghost Recon:
Advanced Warfighter
Grand Raid Offroad
Jak X: Combat Racing
Land of the Dead:
Road to Fiddler's Green
Okami
Phantasy Star Universe
Sega Rally 2006
Wallace & Gromit:
The Curse of the Were-Rabbit

MOVIE TRAILERS

"Гол!" (Goal!)
"Сломанные цветы" (Broken Flowers)
"Темная вода" (Dark Water)
"Уоллес и Громит: Проклятие
Кролика-Оборотня" (Wallace & Gromit
Movie: The Curse of the Were-Rabbit)
"Продавщица" (Shopgirl)



ДЕМО-ВЕРСИИ

Age of Empires III: Age of Discovery
Brothers in Arms: Earned In Blood
Call of Duty 2
Serious Sam 2

Fahrenheit
Metal Gear Acid 2
Metal Gear Solid 3: Subsistence
Project Assassins
Quake 4
The Movies
Wildlife Park 2
Zoo Tycoon 2: Endangered Species
и многое другое...



ВИДЕОРОПИКИ

Amped 3
Battlefield 2: Special Forces
Black & White 2
Call of Juarez
Chromehounds
Dark Messiah of Might & Magic
Dungeons & Dragons Online:
Stormreach
EverQuest II: Desert of Flames
Evil Dead Regeneration

В ПОДАРОК

Полная лицензионная версия игры
«Партийный боулинг».
Увлекательнейший симулятор
боулинга с трехмерной графикой.
Благодарим компанию "Полёт
навигатора" за любезно
представленную игру.

В стоимость подписки уже включена почтовая доставка заказными бандеролями.

Стоимость одного номера

135 р.

● Оплата по этой квитанции

Стоимость подписки на полгода (6 месяцев)

810 р.

действительна
до 31 декабря 2005 года.

Стоимость подписки на 1 год

1620 р.

● Почтовый адрес для писем по вопросам подписки: 123995, Москва,
пр-т Маршала Жукова, 4, Агентство «Роспечать», Отдел Прямой Подписки.

ИЗВЕЩЕНИЕ

ОАО Агентство "Роспечать"

ИИН 7734006150

р/с № 40702810100020001342 Сбербанк России г. Москва
К/с 3010181040000000225; БИК 044525225; КПП 773401001

Организация: _____

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

КАССИР

Подписка на журнал «XS Magazine»
С № _____ по № _____ 2005г.

Плательщик (подпись): _____

Сумма, руб.

КВИТАНЦИЯ

ОАО Агентство "Роспечать"

ИИН 7734006150

р/с № 40702810100020001342 Сбербанк России г. Москва
К/с 3010181040000000225; БИК 044525225; КПП 773401001

Организация: _____

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

КАССИР

Подписка на журнал «XS Magazine»
С № _____ по № _____ 2005г.

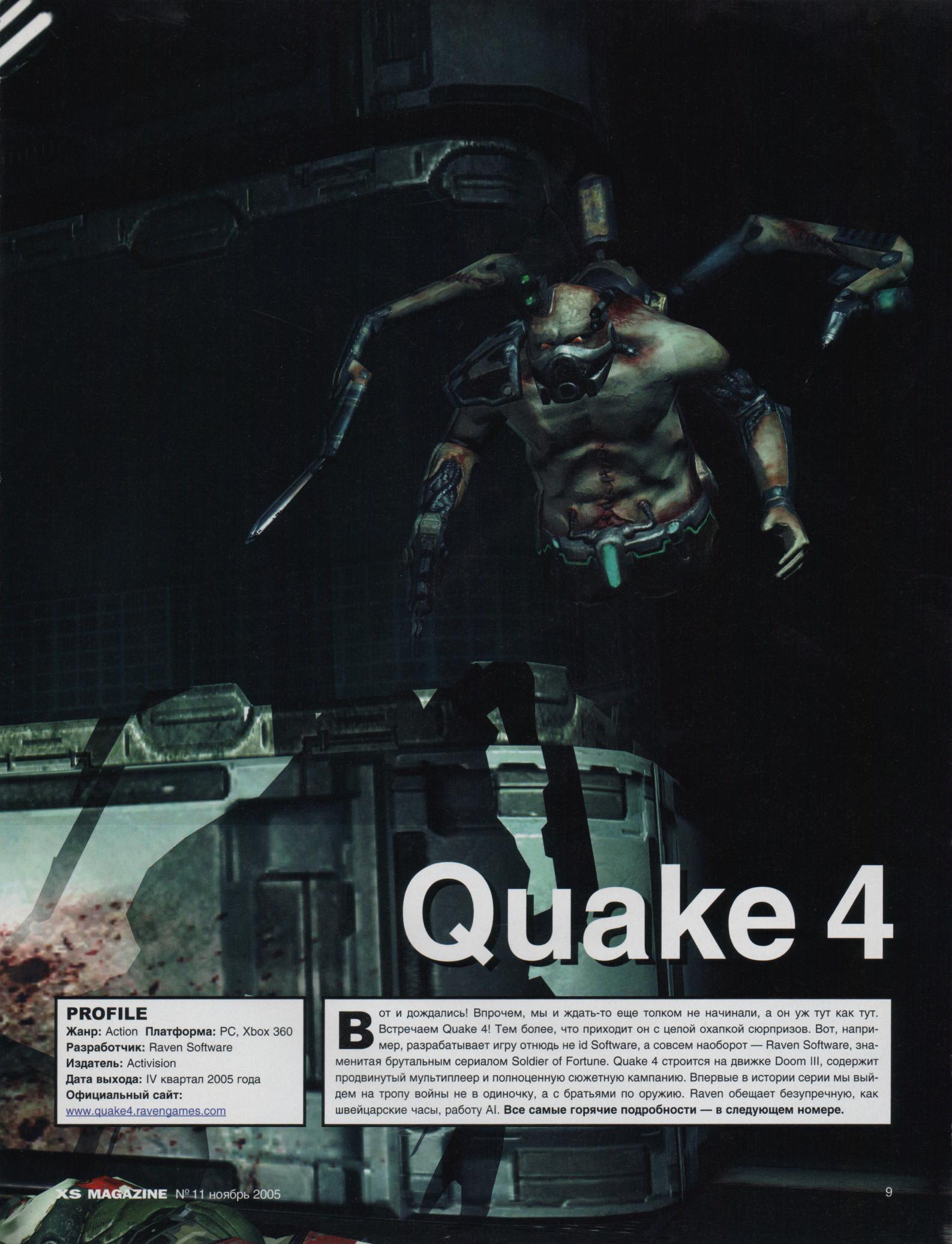
Плательщик (подпись): _____

Сумма, руб.



LOADING **QUAKE 4 ACTION**





Quake 4

PROFILE

Жанр: Action **Платформа:** PC, Xbox 360

Разработчик: Raven Software

Издатель: Activision

Дата выхода: IV квартал 2005 года

Официальный сайт:

www.quake4.ravengames.com

Вот и дождались! Впрочем, мы и ждать-то еще толком не начинали, а он уж тут как тут. Встречаем Quake 4! Тем более, что приходит он с целой охапкой сюрпризов. Вот, например, разрабатывает игру отнюдь не id Software, а совсем наоборот — Raven Software, знаменитая брутальным сериалом *Soldier of Fortune*. Quake 4 строится на движке Doom III, содержит продвинутый мультиплейер и полноценную сюжетную кампанию. Впервые в истории серии мы выйдем на тропу войны не в одиночку, а с братьями по оружию. Raven обещает безупречную, как швейцарские часы, работу AI. **Все самые горячие подробности — в следующем номере.**

Gothic 3

PROFILE

Жанр: RPG

Платформа: PC

Разработчик: Piranha Bytes

Издатель: JoWooD Productions

Издатель в России: GFI

Дата выхода: II квартал 2006 года

Официальный сайт: www.gothic3.com

Kак раз тот случай, когда громкое название не соответствует внутреннему содержанию. Ну о какой такой «готишине» может идти речь в игре, повествующий о буднях фентезийных зеков? Некоторое лукавство со стороны разработчиков в данном случае простительно, «Готика» — одна из самых удивительных и нетривиальных RPG нашего времени. Третья часть верна традициям — ни готики, ни ампира, ни барокко увидеть не придется. Архитектурными стилями игра, будем откровенны, вообще не балует. Зато в достатке присутствует тюремный колорит: зверские персонажи, преступные сообщества, безжалостные надзиратели. И фентезийный антураж: скальные животные, волшба и общая квази-средневековая атмосфера. **Подробности в следующем номере.**



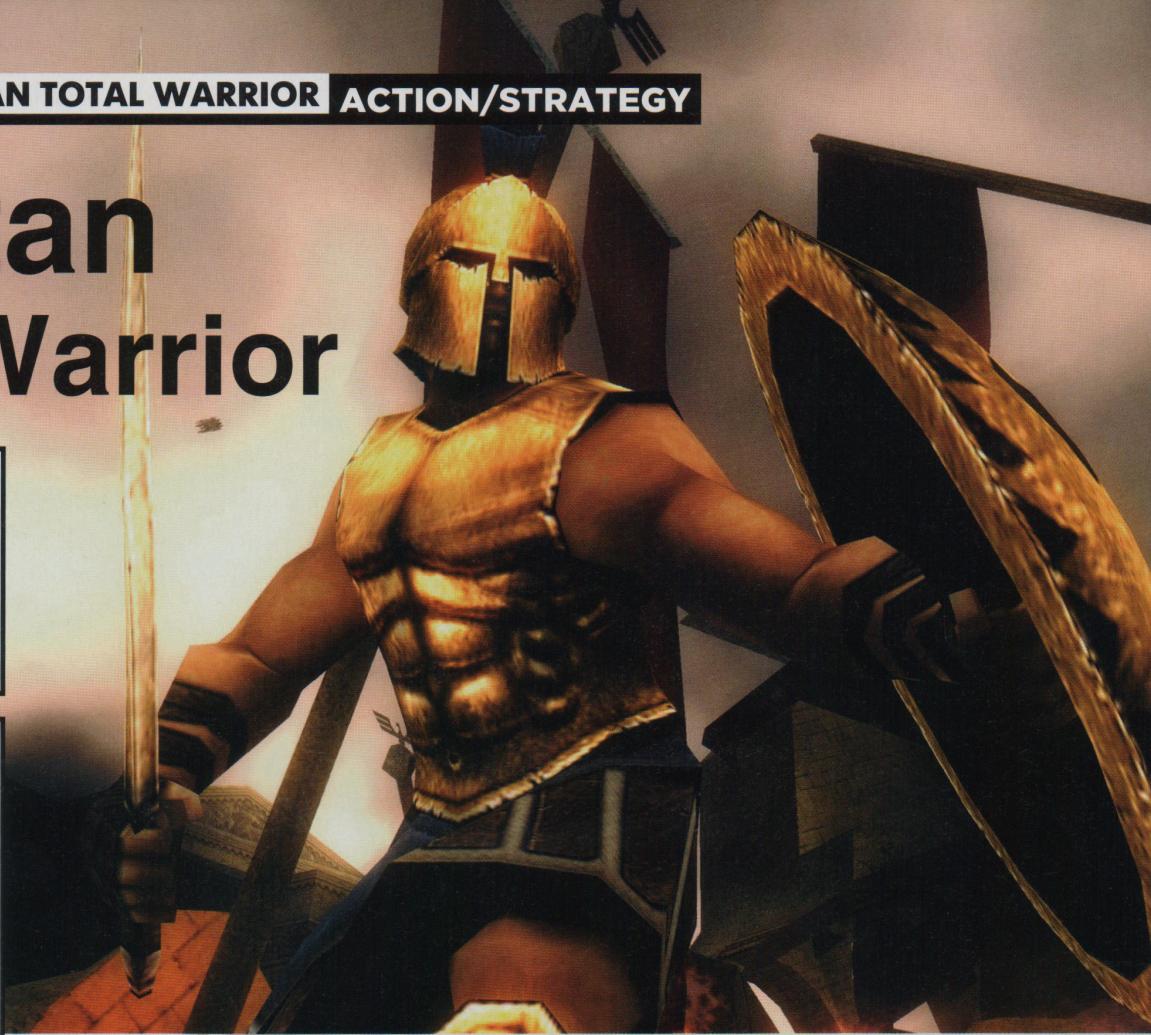


Spartan Total Warrior

PROFILE

Жанр: Action/Strategy
Платформа: PlayStation 2, Xbox, GameCube
Разработчик: Creative Assembly
Издатель: Sega
Официальный сайт: www.totalwarriorgame.com

Разработчики Spartan: Total Warrior убедили всех в главном: в их игре будут невероятно масштабные батальные сцены. Это главная особенность проекта, и в том, что она будет грамотно реализована, практически никто уже не сомневается. Настораживает пока лишь одно: постановочные скриншоты выглядят в разы эффектнее того, что мы видим на экране во время непосредственной демонстрации игрового процесса. Списать ли это на особенности рабочей версии? Хотелось бы. Рецензия в следующем номере.





СОБЫТИЕ МЕСЯЦА!



Сюрпризы TGS 2005

На Tokyo Game Show 2005 «засветилось» 200 игр для PS3 и Xbox 360

Вопрос выбора новести месяца не стоит, когда на календаре — очередная выставка достижений индустрии. Tokyo Game Show 2005, которую в первый же день посетили более 36 тыс. человек, относится как раз к таким мероприятиям. Уместить всю информацию о столь знаменательном событии в пару-тройку килобайт новостной ленты невозможно, посему подробный отчет о TGS 2005 станет гостем следующего номера. Мы же пока в качестве аперитива ограничимся интересующей многих информацией о грядущих играх для консолей нового поколения.

Помимо привычного представления отдельных проектов и анонса инновационного манипулятора для Nintendo Revolution, оба лидера сегодняшнего рынка консолей — Sony и Microsoft — представили на Tokyo Game Show текущие списки релизов и имена их издателей. В перечень проектов для PlayStation 3 попало 102 проекта от 71 издателя. Microsoft оказалась скромнее — 80 игр и 50 паблишеров, среди которых, помимо самого софтверного гиганта, значатся: Namco, Tecmo, EA, Ubisoft, Konami, THQ Japan, Capcom, Activision, Atari, Eidos, SquareEnix и другие. Целиком длинные «полотенца» вы можете без особого труда найти на тематических сайтах. А мы пока без лишних комментариев ограничимся наиболее интересными кандидатами для PS3, имеющими хотя бы рабочее название (см. таблицу на стр. 15).



The Stengazeta



ОЛЕГ КОРОВИН,
редактор

Коллеги капают слюнями на *Fahrenheit*. И при этом утверждают, что это компьютерная игра. Их послушать, так ее гениальность именно «компьютерностью» и обусловлена. Какой самообман! Никто давно не использует PC в качестве основной платформы, если игра имеет хоть сколько-нибудь серьезный шанс на успех на консолях. А у *Fahrenheit* он еще какой серьезный!



Разборчивый Xbox

Microsoft объявила дату и поведала об особенностях Xbox 360

На Tokyo Game Show компания Microsoft официально анонсировала дату выхода Xbox 360. На территории США консоль начнет продаваться с 22 ноября 2005 года, в Европе и Японии — со 2 и 10 декабря соответственно. Японская версия выйдет только в Premium-версии и будет стоить на \$50 ниже, чем в западных странах — около 38 тыс. юаней (\$350). Свое решение Microsoft объясняет скрытым началом бета-тестирования *Final Fantasy XI*, для адекватной работы которой требуется жесткий диск. Другая особенность приставки — наличие региональной защиты: все игры и DVD, проигрываемые на Xbox 360, будут подвергаться стандартной проверке на принадлежность к соответствующей географической зоне. В связи с этим предлагаем мини-квиз с единственным вопросом: насколько быстро будут устранены умельцами региональные капризы Xbox 360. Ставки все еще принимаются.

КОРОТКО

Electronic Arts официально подтвердила выход *Burnout Revenge* для Xbox 360. Проект разрабатывается студией Criterion и появится на прилавках в начале марта 2006 года. В настоящее время игра продается на территории США в версиях для PS2 и Xbox.



Издатель	Рабочее название игры	Жанр
Atari	Alone in the Dark (сиквел) Stuntman Driver 5	Action/Adventure Racing/Action Racing/Action
Athena	Pro Mahjong Final	Mahjong
Atlus	Shin Megami Tensei (сиквел)	RPG
Bandai	Mobile Suit Gundam	Action
Capcom	Devil May Cry 4 Resident Evil 5	Action Survival horror
Success	Hitsuji Mura	Simulation
D3 Publisher	Dark Sector Fighting action game	Action Fighting
Digital Gain	Naxat Plan	Adventure
Electronic Arts	Fight Night Round 3	Sports
Enterbrain	Derby Stallion	Breeding
From Software	Armored Core 4 Dark RPG Black Blade	Action RPG Action
Hackberry	Pachinko Jikki	Simulation
Hudson	Bomberman Rengoku: The End of the Century	Action Action/RPG
Idea Factory	Shin Ten Makai VI	RPG
Koei	Blade Storm: Hundred Years War Fatal Inertia Ni-Oh Mahjong Taikai	Action Racing Action Table
Konami	Gradius series Jikkyou Powerful Pro Baseball (сиквел) Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action Sports Stealth/Action
MTO	ActiveDogs	Action/Sports
Magnolia	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7	Table Table Table Table
Mainichi Communications	Shougi World Champion Gekisashi	Table
Michaelsoft	Project D	RPG
Nippon-ichi Software	Makai Wars	RPG
Ongakukan	Train Simulator Online	Simulation
SNK Playmore	King of Fighters: Maximum Impact 3	Fighting
Sega	Fifth Phantom Saga Sonic the Hedgehog	Action Action
Sony Computer Entertainment	Angel Rings Gran Turismo (сиквел) Genji 2 The Eye of Judgment Monster Carnival	RPG Racing Action TBA Action/RPG
Spike	Way of the Samurai 3	Action/Adventure
Square Enix	Final Fantasy (сиквел)	Action/RPG
Sunrise Interactive	Sunrise Eiyutan (сиквел) Shinseiki GPX Cyber Formula (сиквел)	RPG Racing
Taito	Extreme Project Psychic	Action Action
Takuyo Kyougyou	AKARI Project MASTER Project	Simulation Action/RPG
Ubisoft	Killing Day Assassin Brothers in Arms 3	Adventure Adventure Action
Warashi	Mahjong Oh	Mahjong
Yamasa Entertainment	Yamasa Digi World DX	Simulation



Мы знаем, что нужно вашим рукам

Nintendo наконец-то показала контроллер для своей Revolution

Тайна вокруг «революционного» манипулятора Nintendo, начавшаяся с заговорщических намеков на переворот в эргономике и закончившаяся клонадой вокруг счастливцев, видевших ЭТО, в конечном итоге была раскрыта. На TGS 2005 компания показала разрекламированный контроллер всем посетителям выставки. Больше всего геймпад для Nintendo Revolution напоминает самый обычный пульт ДУ, однако не спешите судить по внешнему виду о его принципе работы.

Революционность манипулятора состоит в его использовании, которое заключается не в банальном щелканье по кнопкам, а в использовании целого спектра движений руками. На повестке завтрашнего дня — постукивания, прицеливания, фехтование, повороты и всевозможные размахивания руками. Своей идеей хитрый джойстик напоминает помесь обычного контроллера и EyeToy. Проблема лишь в поддержке устройства разработчиками игр — далеко не факт, что хотя бы каждый второй проект будет лояльно относиться к инновациям Nintendo.

Для смягчения перехода в светлое эргономическое завтра инженеры предусмотрели специальный разъем,



к которому можно присоединить вспомогательные аксессуары, включая привычный аналоговый джойстик. Это сделано на тот случай, если ваши понятия о революции будут диаметрально противоположны представлениям Nintendo о «правильной» эргономике. Очевидцы утверждают, что использование контроллера оставляет приятные ощущения, однако истинную оценку инновациям компании дадут сами игроки. А она, как показывает практика, может кардинально отличаться от тонких расчетов.

Вечный Пойск 2

«Акелла» русифицирует EverQuest 2



Водушевившись выходом «русского» Ragnarok Online, «Акелла» с перепугу подписала соглашение с Sony Online Entertainment на издание локализованной версии EverQuest 2. В данном случае отечественным переводчикам есть чего бояться — в игре содержится порядка 70 тыс. строк текста и более 130 часов живой речи. И если с первым у нас уже более-менее научились бороться, то до использования профессиональных актеров озвучания руки все никак не доходят. Однако, судя по многообещающему

пресс-релизу, это может стать юда ли не единственным недостатком локализованной версии EQ2.

Вместе с текстами и речью русский язык «выучат» идущий в коробке буклет и внутривызовной чат, а в качестве компенсации за отсутствие на диске выбора оригинального диалекта будет понижена абонентская плата и стоимость самой игры. Помимо этого «Акелла» планирует отправить игру в печать с интегрированным аддоном Desert of Flames и обещает выпускать обновления с минимальной задержкой. Если обещания будут выполнены, мы получим полноценную локализацию и не будем чувствовать себя ущербными по сравнению с владельцами оригинала.

Самым серьезным минусом отечественного переиздания станут так называемые «специальные сервера», доступные только владельцам русской версии EverQuest 2. Для многих подобное решение может оказаться решающим при выборе языка, поскольку количество игроков на российских серверах будет разительно отличаться от западных. Впрочем, тем, чьи знания заморской речи не выходят за рамки «beer», «condom» и «туроян чизбургерс, плиз», придется смириться с тесной компанией.



Плохой, очень плохой, хуже не бывает



Bits Studios приобрела права на разработку игр по фильмам Серджио Леоне

Народная мудрость про возвращение на «круги своя» в очередной раз подтверждает свое право на существование.

Вестерны, в последнее время не пользовавшиеся особым спросом, похоже, снова начинают набирать обороты. Сразу три компании в течение относительно короткого срока объявили о создании проектов по Дикому Западу. Помимо Activision, заканчивающей работу над Gun, и Rockstar Games, готовящей безымянную игру «на тему» для PlayStation 3, интерес к ковбоям проявила и Bits Studios, купившая лицензию на создание сразу трех игр по филь-

мам Серджио Леоне. Все они выйдут под теми же именами, что и экранизации, и первым отдаст дань культивому режиссеру The Good, The Bad and the Ugly. Помимо лицензий на сами картины, Bits Studios приобрела и права на использование музыки Эннио Морриконе, чтобы поклонники ковбойского триптиха чувствовали себя как дома. В то же время, об участии в разработке Клинта Иствуда пока ничего неизвестно, хотя, судя по анонсу, до релиза остался всего лишь год. Что успеет студия сделать за это время, можно только гадать. Но отсутствие внешних источников финансирования и весьма посредственное портфолио особого доверия не внушают.

The Stengazeta

НИНТЕНДОГ,
питомец

Знакомьтесь — мы завели себе Нинтендога. Это не какой-то несмышленый щенок, а матерый пес, чья молодость пришла на 80-е. Он помнит и знает больше всех нас, он ровесник игровой индустрии. Теперь Нинтендог будет жить на страницах XS Magazine.

Конец легенды

Cyan Worlds выпила цианистого калия

Сyan Worlds, в последнее время занимавшаяся штамповкой сиквелов к Myst, прекратила свое существование 2 сентября этого года. Формально студия останется в списках, но в ее штате будут числиться всего два человека — Тони Фраймен и Рэнд Миллер. Гонорары, полученные ими за последний проект студии, Myst 5: End of Ages, давно потрачены, а выйти у Ubisoft финансирование на дальнейшие разработки не удалось. «Капитаны», не покинувшие дырявое судно, будут искать спонсоров, желающих залатать пробоины Cyan Worlds. Однако, учитывая ничтожный спрос на последние адвентуры «мистического» сериала и с треском провалившийся онлайн-новый проект Uru, их шансы близки к нулю.

КОРОТКО

В Калифорнии готовятся принять проект, накладывающий солидный штраф на продавцов, нарушающих предписания ESRB. В случае продажи «взрослой» игры несовершеннолетнему юнцу продавец будет вынужден внести в кассу штата \$1000 США.



THQ анонсировала «карманную» версию Juiced для PlayStation Portable. Juiced: Eliminator появится летом следующего года и от своего старшего родственника будет отличаться новыми машинами, персонажами и режимом Eliminator Mode — аналогом стандартного Elimination.

Акелла

JET FIGHTER VI

ВОЗДУШНЫЙ СПЕЦНАЗ

2015



Игрок получает уникальную возможность перенестись в 2015 год, чтобы нанести решающий удар в войне с мировым терроризмом. Одиозный лидер террористов укрывается в Южной Америке. Здесь он уже обзавелся прочными связями с местными наркобаронами, которые помогают ему в его подрывной деятельности. У противника есть неограниченное количество денег и самое современное вооружение. Уничтожить такого грозного врага могут только элитные подразделения воздушных сил на сверхсовременных боевых самолетах. Принимаете вызов?

- ★ Одиночная кампания из 15 миссий, проходящих в районах Флориды, Кубы, Эквадора, Панамского Канала и Семимильного Моста;
- ★ 3 современных реактивных самолета, каждый со своими достоинствами, особыми характеристиками и вооружением;
- ★ Различные режимы полета: сверхзвуковой для быстрого и маневренного перемещения и режим парения для ведения сражений;
- ★ Интенсивные воздушные бои и разнообразные миссий: сражения воздух-воздух и воздух-земля, эскортирование, операции по нанесению точечных ударов противнику и многое другое.
- ★ Многопользовательская игра через Internet и локальную сеть.



© 2005 "Talonsoft", © 2005 "City Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



М-видео

ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"





Дело тонкое

Codemasters с головой ушла в локализацию восточных MMORPG

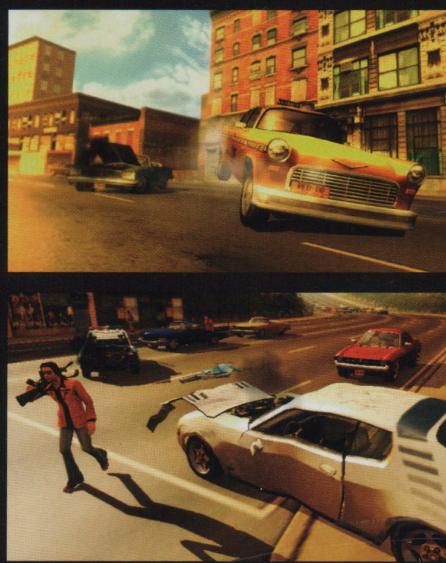
Codemasters, внезапно сменившая направление деятельности, наконец-то озвучила свои будущие пристрастия. Вместо выпуска «обычных» игр компания займется локализацией азиатских онлайн-игр, первым из которых станет *Rising Force Online*, разрабатывающийся корейской студией CCR. Дата релиза пока не объявлена, а из всех подробностей известна лишь сюжетная завязка, рассказывающая о

противостоянии трех рас, и наличие единого ресурса, крайне важного для выживания в мире RFO. Крупные информационные сопровождают неплохие скриншоты, демонстрирующие сражения, больше напоминающие ярмарочные фейерверки. Насколько правильным окажется смена курса, можно будет понять через пару лет. До сегодняшнего момента попытки наложить восточную культуру западным игрокам заканчивались в лучшем случае ничем.

Огни большого Г.

Driver 4 сменил название и определился с датой выхода

Driver 4 окончательно ушел от народного названия DrIVer, и отныне будет называться Driver: Parallel Lines. Сценарий нового «Водилы» крутится вокруг подростка по кличке The Kid, перебравшегося в мегаполис с целью заработать «большие деньги» как можно более простым путем. Время действия четвертой части автомобильного экшна — конец 70-х годов, место действия — Нью-Йорк, точнее, три его наиболее известных района: Бруклин, Манхэттен и Бронкс. В игре появится порядка 80 моделей машин, увеличится число пешеходов и изрядно пополнит количество извилин у местного AI. В качестве непременного бонуса — мультиплер, поддерживающий до 8 игроков. Однако основным отличием Driver 4 от предыдущих серий станет непринципиальность прохождения, позволяющая отложить через склонные миссии «на потом». Выйдет все это безобразие сразу на трех платформах (PC, PS2 и Xbox) предположительно к марта следующего года.



Детективы-любители восстали из мертвых

Продолжением *Sam & Max* займется Tellate Games



Hожданно для всех студия Tellate Games приобрела права на разработку продолжения *Sam & Max*. LucasArts, ранее владевшая торговой маркой, утратила ее, согласно контракту, еще весной этого года, и продавцом выступил сам автор лицензии — Стивен Персепп. Новая игра не имеет никакого отношения к *Sam & Max: Freelance Police*, почившей годом ранее, и, вероятнее всего, будет распространяться по той же схеме, по которой в настоящее время Tellate Games продает свою адвентчуру *Vone* — небольшими эпизодами. Никаких подробностей о проекте пока не сообщается. Однако радует уже то, что сам г-н Персепп ничуть не переживает за своих героев и вполне доволен сделкой, поскольку в Tellate работает немало бывших сотрудников Lucas Arts.

КОРОТКО

Ожидаемый многими «ролевик» *Lost Odyssey*, разрабатывающийся эксклюзивно для Xbox 360, по заявлению Хиронобу Сакагучи, базируется на движке *Unreal 3 Engine*. Насколько хорошо это будет выглядеть на практике, пока неизвестно.

13 сентября сантехническим братьям Марио исполнилось 20 лет. Столь знаменательное событие Nintendo решила отметить открытием специализированного сайта и локальной вечеринкой с салютом. Редакция XS Magazine, из некоторых сотрудников которой уже не первый год сыплется песок, присоединяется к поздравлениям.

АДРЕНАЛИН

ЭКСТРИМ ШОУ

Призы
от фирмы

1C-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!

Подробности - на
<http://priz.1c.ru>



ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ АВТОГОНОК И ШОУ-БИЗНЕСА,
СДОБРЕННАЯ БЕЗБАШЕННЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ САМЫХ ОТВЯЗНЫХ ДИ-ДЖЕЕВ
РУССКОГО РАДИОЗФИРА - СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА И ГЕННАДИЯ БАЧИНСКОГО.



**20:00-23:00**

World of Warcraft

Китайское правительство вводит ограничения на пребывание в онлайне

Правительство Китая устало смотреть на то, как их подопечные гибнут за онлайновыми играми, и издало указ об обязательном наличии специального таймера в любой MMORPG. Государственный хронометр будет отсчитывать время, которое игрок провел за игрой, и «ополовинивать» все умения персонажа в случае превышения лимита в максимальные 3 часа. После же 5 часов пребывания в виртуальной вселенной вы будете минимально отличаться от того, чем были «при рождении». Наиболее лояльные разработчики планируют смягчить «наказание» за чрезмерную увлеченност, заменив уменьшение характеристики на генерацию откровенного рванья, выпадающего из монстров. Вернуться к полноценному игре вы сможете лишь спустя 2 часа — до окончания этого срока будут действовать все наложенные лимиты. Каратальная система вступит в силу с 2006 года и затронет все онлайновые проекты самых крупных издательств страны. Ее первыми жертвами станут The Legend of Mir 2, Westward Journey Online, World of Warcraft, Lineage 2 и еще с десяток самых популярных в Китае игр.

Народ, узнаяший о намерении правительства навязать «правильный» режим игры, начал активно протестовать. В настоящий момент локальная часть Интернета буквально пухнет от петиций, подписанных тысячами несчастных игроков. Учитывая те жуткие миллионы подписчиков, которыми славятся онлайновые блокбастеры в Поднебесной, можно представить себе последствия потенциального бунта, который ждет руководство страны после повсеместного введения ограничений (20 млн. подписчиков одной только Legend of Mir 2 — это не шутка). Сейчас же пресса пытается успокоить бунтарей, статисты исследовательской компании iResearch предрекают фатальное снижение прибыли (для справки: в Китае подписка в основном не месячная, а почасовая), законодатели подсчитывают количество спасенных жизней, все счастливы, танцуют, целуются и продолжают дохнуть прямо за столом. До всеобщей лоботомии в Китае пока никто не додумался. А зря.

Интернациональная дружба как преступление

В Японии арестован хозяин пиратского сервера Lineage II

Тайваньская полиция арестовала 29-летнего Ю Тао, подозреваемого в организации несанкционированного доступа к Lineage II. Власти обвиняют предпримчивого Тао-сана в том, что тот установил у себя дома сервер с «лазейкой» для китайских любителей халавы. Сам же горе-бизнесмен

всякий криминал отрицает и утверждает, что установить сервер его попросили в одном интернет-кафе. Как бы то ни было, но в роли коммерсанта Ю продержался всего пару месяцев и теперь в лучшем случае будет вынужден заплатить штраф. Ни один работник интернет-кафе во время ареста не пострадал.

Кофе за шиворот

Мод к GTA: San Andreas стал причиной ужесточения рейтинга ESRB

Дурацкая история с порнографическим модом Hot Coffee закончилась весьма печально для всей индустрии. ESRB разослали всем крупным североамериканским издательствам «письмо счастья» с требованием провести переоценку их проектов, выпущенных после 1 сентября 2004 года. Под переоценкой понимается выявление скрытых графических элементов, «пасхальных яиц» и прочих невидимых глазу обычного игрока шалостей, оставшихся от разработчиков-юмористов. Всю процедуру необходимо провести до 9 января 2006-го, а о результатах доложить в офис ESRB. Ослушавшихся ждут соответствующие санкции, сильно отличающиеся от поощрительного похлопывания по плечу. И, разумеется, отныне все выходящие в свет игры будут проходить более жесткую проверку, в том числе на скрытый контент и даже на наличие развратных любительских модификаций. Особенно смешно выглядят все эти потуги моралистов на фоне дикого количества «клубничных» сайтов, чье содержание гораздо ярче демонстрирует интимные моменты человеческой жизни, нежели пара треугольным моделей, занимающихся треугольным сексом на треугольной кровати GTA: San Andreas.

КОРОТКО

История с бесконечными аддонами к первой части The Sims повторяется. Вслед за The Sims 2: Nightlife мыльную сим-оперу продолжит The Sims 2: Open for Business. На сей раз неугомонные граждане Симляндии займутся частным предпринимательством.

Sony Computer Entertainment объявила о слиянии своих региональных студий, занимающихся разработкой игр, в одно целое. Новообразованный концерн SCE Worldwide Studios начал свою работу 1 сентября. Никаких целей, кроме чисто организационных, процесс объединения не преследует.

Microsoft ограничила количество государств, которые получат Xbox 360 в этом году. К странам Третьего мира отнесли Гонконг, Мексику, Сингапур, Корею, Тайвань, Колумбию, конечно же, Россию, Австралию и Новую Зеландию по причине удаленности последних.



ДЕЛО № 45/3



СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

- воссозданные с фотографической точностью реальные московские места: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ;
- засекреченные объекты: Д6 – военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2», секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина;
- подлинное оружие, в том числе не встречавшиеся ранее в играх образцы, такие как противотанковая винтовка ПТРС-41.

НАЧАТО 27 января 2003

ОКОНЧЕНО 6 октября 2005

НА ----- ЛИСТАХ

ХРАНИТЬ ДО " " 19



OS SOFTWARE

Товар сертифицирован.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бук
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



В народ за сценарием

Microsoft ищет сценаристов для Rise of Nations среди игроков

Microsoft Games и Big Huge Games организовали конкурс на лучший сценарий для грядущей стратегии Rise of Nations: Rise of Legends. В качестве «музы» участникам соревнования предлагают использовать скриншоты на официальном сайте и атмосферу предыдущих частей сериала. Победителей пригласят в офис разработчиков по-

наблюдать за процессом создания игры вживую и сразиться с командой студии в самизнаете-что. Несмотря на то, что аутсорсинг сегодня является вещью обычной, случаев поиска сценаристов среди будущих игроков в истории не наблюдалось. Тем любопытнее будет взглянуть на плоды «народного творчества» после выхода Rise of Legends в свет.

Светлое послезавтра

Epic Games ведет разработку Unreal Engine 4



Eдва мы успели отдохнуться от красот Unreal Engine 3, как Epic объявила о разработке четвертой части популярного движка. По словам вице-президента студии Марка Рейна, первые строчки UE4 были написаны еще два года назад. «Никто даже не догадывается, что мы уже столько времени работаем над Unreal Engine 4», — радуется Марк. — Разумеется, пока еще нет отдельной команды, и над ним трудится один единственный человек, но могу гарантировать, что движок будет по-настоящему революционным и продемонстрирует вам «лицо» игр завтрашнего дня». Никакой речи о «первых скриншотах», разумеется, не идет, поскольку официальный анонс UE4 состоится не раньше следующего года. До тех пор хорошо бы обзавестись «железом», способным переварить хотя бы предыдущую инкарнацию Unreal Engine, да-бы не въехать в светлое послезавтра на паровозе.

Зов Ашерона не был услышен

Turbine Entertainment закрывает Asheron's Call 2

Eщё одна онлайновая MMORPG не выдержала жестокой конкуренции — 30 декабря 2005 года закроются сервера Asheron's Call 2. Turbine Entertainment так и не сумела добиться от сиквела той же популярности, какую заслужила первая часть. Весь штат, в настоящее время занимающийся поддержкой AC2, будет переброшен на разработку Dungeons & Dragons Online: Stormreach и Lord of the Rings: Shadows of Angmar. Несмотря на то, что Asheron's Call 2 с самого начала

не был в почёте у старожилов вселенной и случайных прохожих, решение о закрытии стало неожиданностью. Всего 4 месяца назад Turbine выпустила аддон и до последнего времени продолжала регулярно выкладывать на сервер обновления и патчи. Что же до оригинальной Asheron's Call, то за ее судьбу переживать не стоит — аналогично Ultima Online, морально устаревший проект пользуется неувядающей популярностью, невзирая ни на какие требования времени.

Спонсорам посвящается

IGN Entertainment продан за \$650 млн.

Пока отечественная онлайновая игропресса давится монополией «крупнейшего в России», западные игровые сайты заслуживают внимание крупных корпораций. Недавно News Corporation, хозяином которой является небезызвестный Руперт Мердок, приобрела сеть тематических ресурсов IGN Entertainment. В состав последней, помимо собственно IGN.com, входят GameStats, FilePlanet, GameSpy и еще целый ряд сайтов аналогичной половой ориентации. За право владения г-н Мердок заплатил \$650 млн. и уже планирует новые финансовые вливания, которые потребуются на расширение персонала новой ячейки информационного конгломерата. Вы все еще сомневаетесь в перспективности игровых сайтов?

Маленький гигант больших продаж

Gameboy Micro продаётся рекордными тиражами



Вопреки здравой логике, Gameboy Micro бьет все рекорды продаж, едва появившись на полках. По сообщению информационного агентства Reuters, за стодолларовой консолью в буквальном смысле выстраиваются очереди, а количество предварительных заказов давно перевалило за несколько десятков тысяч. «Эта модель Gameboy чрезвычайно популярна, несмотря на то, что мало чем отличается от оригинала», — удивляется президент издательства Enterbrain, выпускающего популярный игровой журнал Famitsu. И удивляться есть чему — разница в цене с превосходящей Micro по всем параметрам Nintendo DS составляет всего \$10. Воистину, поток покупательского сознания времена-ми не поддается никаким правилам.

КОРОТКО

Студия MTV Films приобрела права на экранизацию The Suffering — атмосферного эпшина, выпущенного Midway Games год назад. Никаких подробностей не сообщается, но редакция всерьез опасается, что режиссёром картины гарантированно станет всенародно любимый немец, настоящий фашист киноиндустрии. Больше просто некому.

ВИВИСЕКТОР



“Безбашенный шутер,
приправленный тактическими
и ролевыми элементами,
украшенный отличной графикой
и беспрецедентной озвучкой”.

Страна Игр, 07/2005.



Плачут только дьяволы

Capcom издаст Devil May Cry 3 по новой

Несмотря на плохие отзывы о Devil May Cry 3, Capcom не унывает и даже планирует выпустить специальное издание игры. В DMC 3: Special Edition войдет новый уровень сложности и опция Demo digest, дающая возможность просматривать ролики из игры. Самым же интересным добавлением станет дьявол-близнец Данте по имени Vergil в качестве играбельного персонажа. Последний был доступен еще в оригинальной Devil May Cry 3, но лишь на короткое время. Переиздание же покажет вам печальный мир плачущих дьяволов глазами другого героя. Будет ли он отличаться от того, что видит Данте, мы узнаем уже этой зимой.



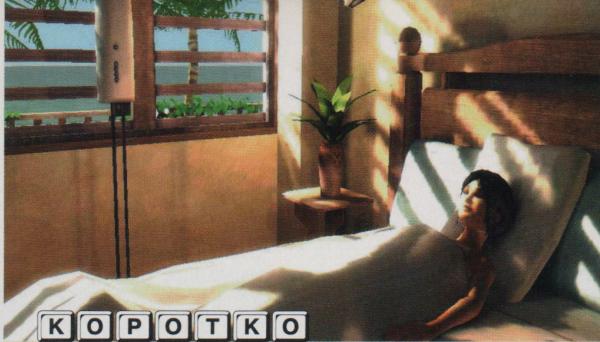
Икс-ежик Sonic для PS3 и Xbox 360 — в 2006 году

Сегодня, в рамках проходившего в середине сентября Tokyo Game Show, анонсировала очередной проект бесконечного сериала про синего ежика. Новый Sonic The Hedgehog уже вовсю разрабатывается для консолей нового поколения и, по словам президента Sega Юджи Нака, должна понравиться как ветеранам, так и новичкам, только начинающим постигать премудрости борьбы с доктором Роботником. «Ключевой» проект будет базироваться на движке Havok и появится в 2006 году, когда шуструму ежику исполнится 15 лет.

(Бес)конечная Фантазия

**Final Fantasy IV
появится на Gameboy
в начале декабря**

Всего на той же TGS 2005 SquareEnix официально объявила о разработке ремейка Final Fantasy IV, который ожидается 12 декабря этого года на Gameboy Advance и Gameboy Micro. По сути, это будет обычный «порт» игры, вышедшей в 1991 году на SNES, более известной отечественным пользователям под «китайским» прозвищем Dendy. Чтобы привлечь внимание фанатов сериала, в игру добавят несколько новых персонажей и пару локаций. До этого компания уже предпринимала попытки выжить еще немного наличности из бездонной франшизы, выпустив в 2003 году две первых части Final Fantasy и Final Fantasy Tactics — годом спустя. Срочный релиз еще одной серии FF ввиду зашкаливающих продаж Gameboy Micro более чем оправдан.



КОРОТКО

Продолжение адвентуры The Longest Journey, более известное под названием Dreamfall (скриншот вверху), появится не раньше весны 2006 года. Funcom, отложившая дату выхода, объясняет этот шаг желанием лучше «отполировать» игру.



В 2006 году выйдет сиквел Seaman — странной до озверения игры, дебютировавшей на Dreamcast в 1999 году. Как и в прошлый раз, нам предложат воспитывать рыбью-уроду из кошмаров молодого Терри Гилиама. Шансы, что столь неординарная концепция выйдет за пределы Японии, славящейся своей любовью к «левой резьбе», минимальны.

Gas Powered Games сообщила о разработке собственного проекта для PlayStation Portable. Никаких подробностей пока нет, но, учитывая прошлые заслуги компании, других вариантов, кроме Dungeon Siege, в голову не приходит.

Так говорил Заратустра

**Третий эпизод
Xenosaga появится
в 2006 году**

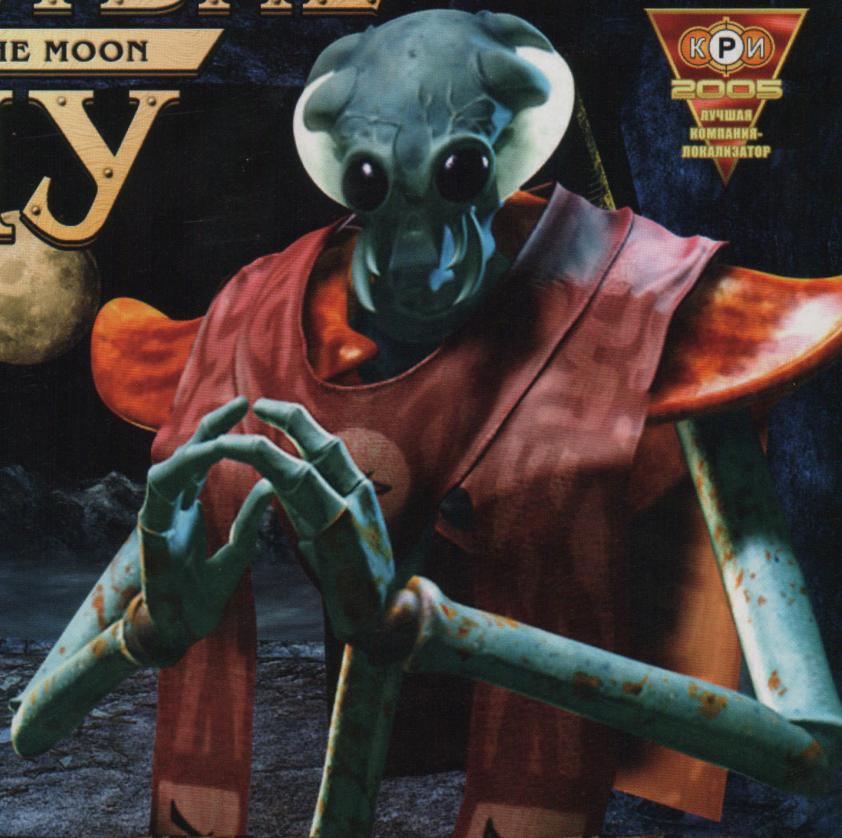
Компания анонсировала очередной эпизод Xenosaga, который выйдет исключительно на PlayStation 2. Созданием последней части трилогии по-прежнему занимается Monolith Soft, параллельно работающая над Metal Gear Solid 4. Действие Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra будет происходить через год после финальных титров предыдущей серии, а в центре внимания снова окажется Shion Uzuki и ее друзья: JR, KOS-MOS и Ziggy. Согласно сценарию, Шион увольняется с работы в Vector Corporation после того, как узнает, что компания была непосредственным участником Гнонис-Феномена. Новое место работы Узуки-сан — подпольная организация Scientia, пытающаяся остановить бывших работодателей Шион. Xenosaga Episode III сохранит ту же систему боев, избавится от некоторых недостатков предыдущей части и вернет все лучшее из Episode I. Приключения Шион Узуки продолжатся в первом полугодии 2006 года.

ЖЮЛЬ ВЕРН

Акелла

ПУТЕШЕСТВИЕ JOURNEY TO НА THE MOON ЛУНУ

THE
ADVENTURE
COMPANY



Очнувшись после падения, Мишель Ардан не сразу пришел в себя. Кapsула, в которой он совершил полет с двумя компаниями, упала на Луне вместо того, чтобы вернуться на Землю. Как теперь попасть обратно на свою планету? Что случилось с друзьями Мишеля? Чтобы найти ответы на эти вопросы, нашему герою потребуется познакомиться с населяющими спутник Земли селенитами, освоить их языки и письменность и решить десятки головоломок. Вперед, навстречу неизведанному!

В основе сюжета лежит роман Жюля Верна "Из пушки на луну"

- Интуитивно понятное управление
- Прекрасная графика, детально проработанные локации

- Множество уникальных головоломок и загадок
- Некоторые задачи имеют несколько вариантов решения

© 2005 "Akella"

© 2005 "The Adventure Company", © 2005 "Kheops Studio"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614

представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



М.Видео

ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах филии СОЮЗ, М-Видео и ВидеоЛенд

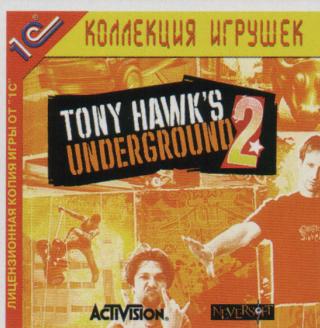




**ДИКИЙ ЗАПАД:
ИГРА СО СМЕРТЬЮ**
Издатель: 1C
Жанр: FPS

Игра отчаянно и безрезультатно пытается предложить нечто большее, чем игру со смертельной скучкой. Главный герой не напрягаясь, с пистолетом, валил сотни бандитов-статистов, индейцев из массовки. Графика начала века в известном заведении братьев Люмьер. Но ведь это добавляет вестерну необходимый копорит, не так ли?

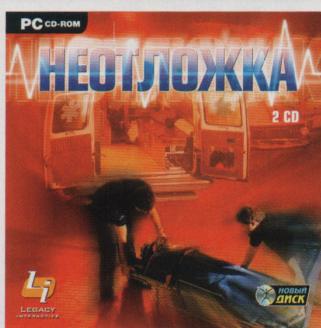
Коротко и по существу: Нестрашные бандиты изображают Дикий Запад.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
Издатель: 1C
Жанр: Sport

Старина Тони, этот заплывший жирок экс-звезды скейтбординга, чертов «Смотрите, как я еще могу» Тони Хоук возвращается. Точнее, возвращается следующая игра, эксплуатирующая его имя как торговую марку. Об игре ничего говорить не будем — единственная игровая серия о скейтбординге. Выбора у вас, собственно, нет.

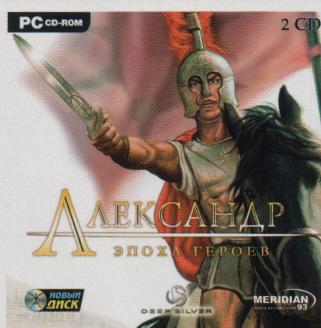
Коротко и по существу: Под хорошую радиоэфирную музыку набираем очки и соревнуемся.



НЕОТЛОЖКА
Издатель: Новый Диск
Жанр: Sim

Игра «Неотложка» — осовремененный, расширенный и дополненный набор «Маленький доктор», обязательная игрушка каждого советского ребенка. Игровая энциклопедия, интерактивный тренажер оказания первой помощи, справочник медицинских терминов и минимум активного геймплея. Из болезней придется столкнуться и с алкоголизмом, и простудой.

Коротко и по существу: Иногда компьютерные игры приносят пользу.



АЛЕКСАНДР: ЭПОХА ГЕРОЕВ
Издатель: Новый Диск
Жанр: RTS

RTS с претензией на историчность и реализм происходящего. Трехмерная графика способствует усвоению материала об эпохе Македонского гораздо больше, чем школьная программа. От играющего не требуется досконального знания всех тонкостей ведения войны в Древнем Мире, все-гото нужно не обращать внимания на графику.

Коротко и по существу: Классическая RTS с героями, армиями и сельским хозяйством.



WORLD WAR ZERO
Издатель: Бука
Жанр: FPS

Невероятная фантазия разработчиков перебрасывает нас в 1965 год, где по-прежнему идут сражения Первой мировой войны. На Востоке образовалась Азиатская империя под предводительством барона Югенберга, страны Европы объединились в Федерацию Западных Республик. Ваша задача, как бойца ФЗР, проникнуть на территорию империи и положить конец многолетним страданиям гражданского населения.

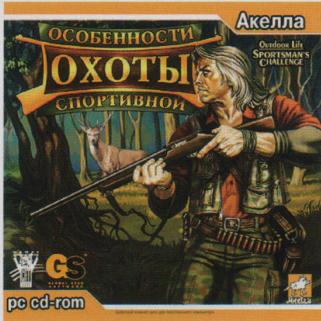
Коротко и по существу: Безумный шутер от первого лица с посредственной графикой, но привлекательным сюжетом.



В ТЫЛУ ВРАГА: ДИВЕРСАНТЫ
Издатель: 1C
Жанр: Strategy

Вы возглавите группу из шести диверсантов, чтобы невидимым перстом судьбы направить разведчиков к победе. Послушные солдаты невидимого фронта выполняют любой, даже самый самоубийственный приказ. Центр ждет от вас выполнения ряда сложнейших задач: взять в плен вражеского офицера, уничтожить радары противника и поучаствовать в охоте за немецким «Тигром». Поклонникам оригинальной игры «В тылу врага» посвящается.

Коротко и по существу: Продолжение исключительной и талантливой стратегии «В тылу врага».



ОСОБЕННОСТИ СПОРТИВНОЙ ОХОТЫ
Издатель: Акелла
Жанр: Sim

Вы владелец обширных земельных угодий. Вам нужно превратить этот лесопарк в перспективный бизнес. Нет ничего невозможного! В первую очередь, сделайте табличку на въезде: «Элитный отдых». Затем присовокупите слово ВИП ко всем предлагаемым услугам. К примеру: «вип-охота» или «вип-пикник». И бизнес пойдет! Благо в вашем распоряжении десятки гектаров самой разнообразной территории.

Коротко и по существу: Симулятор землевладельца, лесника и всепроникающего лесного духа.



**DAEMON VECTOR:
УКРОЩЕНИЕ ТЬМЫ**
Издатель: Акелла
Жанр: RPG

Трехмерная экшн RPG, повествующая о трудовых буднях экзорцистов, паладинов и прочих неутомимых борцов с нечистью. Неблагодарный труд заключается в бесконечном странствии по свету в поисках дурнопахнущей потусторонней швали, которой везде полно. Поэтому задача упрощается: можно не ходить за тридевять земель, а начать истреблять гадов в близлежащих селениях.

Коротко и по существу: Старомодная экшн RPG про хороших парней, объявивших вендетту сиамам тьмы.

AGE of EMPIRES®



«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
делает игру, совершенную во всем».
PC ИГРЫ

«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
столь сногшибательно».
ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS

UBISOFT

1C
ФИРМА 1С

Текст: Олег Коровин
Фото: Михаил Огородников

PlayStation Experience Миссия в Москве

«Впервые в России!»,
«Беспрецедентный масштаб!»,
«Пятнадцать тысяч посетителей
за 2 дня!» — все эти громкие
фразы и обещания не могли
не будоражить беспокойные
умы накануне открытия
выставки PlayStation Experience.
Однако еще больше настораживала
перспектива мифической
«развлекательной программы»,
обещанной в первый, закрытый
день PSE. Хотелось
поскорее узнать, что
кроется за громкими
обещаниями.

Жемчужины
PlayStation
Experience.

Шоу начинается!

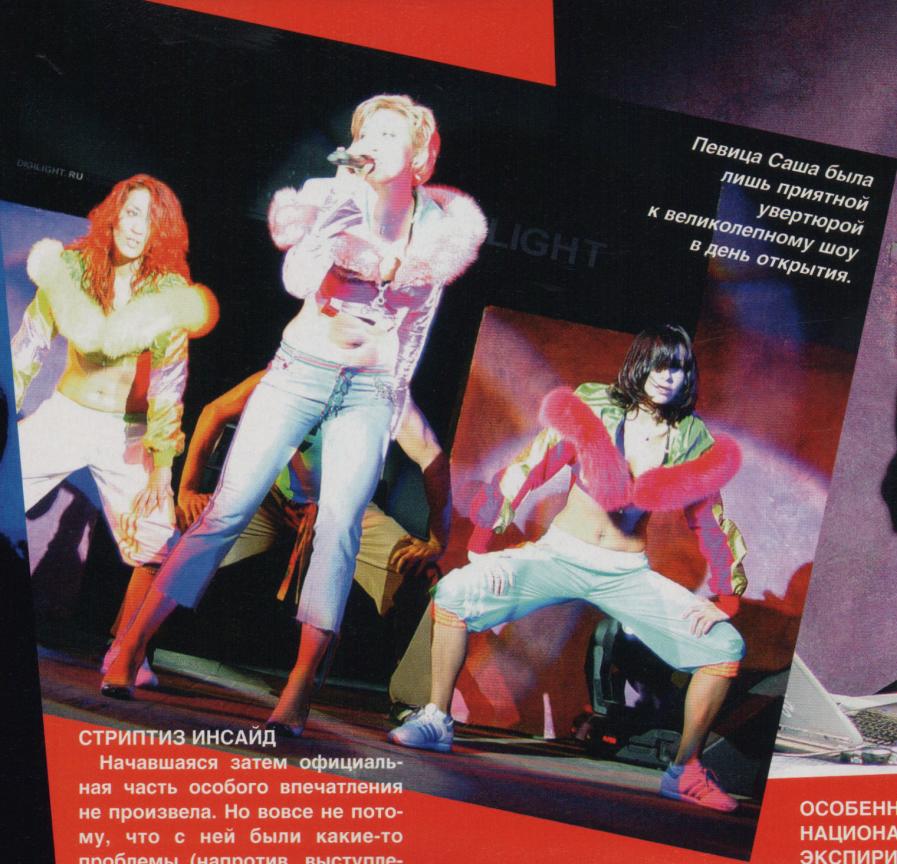
PlayStation® EXPER

Это радует — Sony
пообещала проводить
Experience ежегодно!

Высокие гости — партнеры
Sony, дистрибуторы и прочие
корифеи российского игрового
бизнеса — начали собираться к
6 часам вечера пятницы, 16 сентябрь.
Времени до начала официальной
части было еще много,
поэтому посетители проводили
досуг у демонстрационных
стендов. Было крайне приятно смотреть,
как серьезные люди, приехавшие на
Porsche Cayenne, BMW 5 серии, Audi TT и прочих
неплохих, прямо скажем, автомобилях,
высунув языки, лупили
друг друга в Soul Calibur III, проходили
Mortal Kombat: Shaolin Monks
в кооперативном режиме
и выкалывали одинокие глаза
циклогам в God of War.

«Gaudi Arena».





Певица Саша была лишь приятной увертюрой к великолепному шоу в день открытия.



Организаторы в лице Александра Харламова из Sony Computer Entertainment Europe были настроены очень оптимистично.

СТРИПТИЗ ИНСАЙД

Начавшаяся затем официальная часть особого впечатления не произвела. Но вовсе не потому, что с ней были какие-то проблемы (напротив, выступление Александра Харламова из Sony Computer Entertainment Europe оказалось на удивление интересным), а потому, что внимание от сцены постоянно отвлекали стоявшие чуть поодаль фуршетные столы. Для непосредственных участников, изголовившихся за день приготовления к выставке, соблазн набрать всего по две тарелки оказался не преодолимым. Всего две презентации слушали, чавкая и облизывая жирные пальцы.

DIGLIGHT

Как это обычно и бывает, организаторы мероприятия решили не утомлять гостей длинным вступлением, поэтому ближе к 20:00 на сцену забралась певица по имени Саша, и настала наша очередь идти смотреть *Genji*, *Burnout Revenge* и хиты для *PlayStation Portable*. Но даже это не мешало пению сладкоголосой шансонетки доходить до наших ушей. Все сомнения в грамотности подхода организаторов развеялись после 21:00, когда вместо Саши на сцене появились безымянные девушки с роскошными формами, которые ближе к ночи стали потихоньку обнажаться. Ход не то чтобы безумно оригинальный, но все равно приятно, когда идешь на выставку поесть и поиграть, а уходишь, обогатив свой внутренний мир и получив удовольствие от созерцания прекрасного.

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ЭКСПРИЕНСА

Следующие два дня вход на *PlayStation Experience* был открыт для всех желающих. Пробираясь субботним утром к стенду издательства, мы заметили, что очередь у кассы образовалась как минимум за час до открытия. Стенд располагался ближе всего ко входу (а потому пользовался поистине чудовищной популярностью), и как только норганизованной толпе дали отмашку, все бросились к нам и начали расспрашивать, где тут что. Мы вежливо посыпали всех то в магазин, то к сцене, то в туалет и непременно обещали Бачинского со Стиллавином.



В глазах потенциальных экспортёров и издателей мы больше не являемся дикой страной, где кроме пиратского РС-трэша люди ни во что не играют.

Такого количества призов и халявы не знала еще ни одна игровая выставка на территории Союза Независимых Г.

XS Magazine пользовался на выставке успехом, как и новый журнал издательства Solitary Publishing — *PlayStation 2 Official Magazine-Россия*.





Незадолго до закрытия перед публикой появилась группа чернокожих барабанщиков и танцовщиц.

30

АФРИКА С НАМИ

Чтобы посетители, пресытившиеся игрой на стенах, не скучали, на сцене постоянно шли презентации, организовывались конкурсы, в толпу летели коробки с рулями для PS2... одним словом, скучать действительно было некогда. Тем более, что кругом мелькали сплошь знакомые лица: в субботу народ развлекал Василий Куйбар, в воскресенье — Юрий Пашков и Ирина Понарошку, а ближе к вечеру под всеобщие овации на сцене появлялись Бачинский со Стиллавином. В играх эти два самодельных комика ни черта не смыслият, да и что такое PlayStation Experience, судя по всему, представляют с трудом, но отпускать «фирменные» шутки это им нисколько не мешало.

Впрочем, даже их выступление оказалось не самым запоминающимся моментом выставки. Незадолго до закрытия мероприятия перед публикой появилась группа чернокожих барабанщиков и танцовщиц. Несмотря на то, что отплясывавшие на сцене красавицы одежду с себя не срывали, среди посетителей, побывавших на выставке в пятницу, нашлись те, кому «цветное» шоу показалось куда более возбуждающим, чем вечерний стриптиз для инсайдеров.

ХОЖДЕНИЕ В НАРОД

К сожалению, большинство из нас все это великолепие видело издалека и урывками. Основную часть времени пришлось провести на стенде Solitary Publishing, знакомя публику с журналами XS Magazine и PlayStation 2 Official Magazine Россия. Занятие, безусловно, благородное и даже в какой-то мере приятное, но на негритянок посмотреть тоже страсть как хотелось.

Уставшие и голодные, домой мы отправились с пониманием того, что консьюмер-шоу подобного масштаба в России не проводилось никогда, и его значимость невозможно переоценить. Российский рынок консолей наконец-то стали воспринимать всерьез. В глазах потенциальных экспортеров и издателей мы больше не являемся дикой страной, где кроме пиратского РС-трэша люди ни во что не играют.

Выставка также показала всю ошибочность представления о том, что видеоигры интересны только детям и экзальтированным подросткам. Сияющие глаза десятков семейных пар, уходивших с PlayStation Experience, держа в руках коробки с PlayStation 2 и PSP, — тому подтверждение. Случилось то, чего ждали многие: консоли сделали свой первый шаг в сторону массового покупателя. И больше всего от этого выиграли мы с вами.



СМОТРИ КИНО, ИГРАЙ В ИГРУ

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Universal Studios King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.



united
international
pictures

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

buka
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



Беседовал Святослав Торик

Игровые проекты на основе фантастических книжных сериалов для России уже не редкость. Недавно вышел «Ночной Дозор», в процессе подготовки аж три игры по «Волковаву» и, как мы недавно узнали, вовсю идет работа над проектом по трилогии «Завтра война» авторства известного на территории СНГ фантаста Александра Зорича. Под этим псевдонимом скрываются соавторы Яна Боцман и Дмитрий Гордевский, с которыми мы поговорили об игровых тенденциях, их творчестве и вкладе в игровую индустрию.

Если «Завтра война»

Интервью с Яной Боцман и Дмитрием Гордевским

XS: Здравствуйте, Яна, здравствуйте, Дмитрий. Последний раз, если не ошибаюсь, мы виделись на КРИ-2005, где вы искренне радовались за проект «В тылу врага 2». Как продвигается работа над этой игрой?

Яна: Здравствуйте, Святослав. Работа продвигается, причем если в течение предыдущих десяти месяцев мы создавали общий сценарий и потихонечку консультировали, то сейчас начинается Большая Гонка. Это связано с тем, что выход «В тылу врага 2» не за горами, а сделать еще предстоит очень многое. В частности, сейчас мы вошли в контакт с рядом французских и бельгийских военно-исторических музеев, чтобы получить доступ к некоторым малоизвестным, но очень интересным видеодокументам.

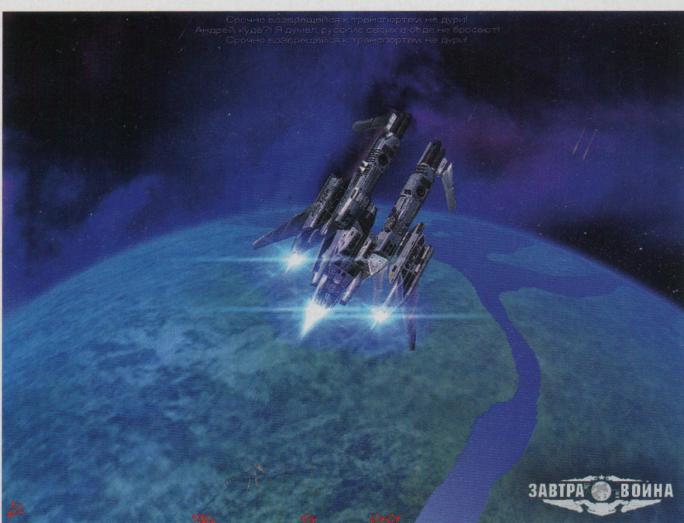
Дмитрий: Открою маленький служебный секрет: мы с Дмитрием Морозовым, руководителем проекта, начиная с сентября прошлого года успели несколько раз поменять сюжет и сценарную концепцию игры. От сюжета с малой вариативностью мы переходим к полностью нелинейной структуре кампании. В первой «В тылу врага» ставилась, скажем, задача «очистить от противника город Вийе-Бокаж». Игрок ее выполнял и получал следующую боевую задачу. Теперь же он сможет выбрать: провести операцию по обеспечению захваченной территории от атаки с фланга, или наступать дальше, к стратегическому мосту через реку. Но во

втором случае противник получит возможность выйти силам игрока в тыл и тогда придется возвращаться, чтобы отбить вражеское контраудоражение.

XS: Масштаб работ впечатляет. Надеюсь, он не отвлекает вас от более родного проекта? Я имею в виду нечто космическое под названием «Завтра война», что разрабатывается по одноименной трилогии. Игра повествует о приключениях Андрея Румянцева, изначально кадета Северной Военно-Космической Академии. Действие начинается в 2621 году на планете Наотар. Наша раса сталкивается с некоторыми «джипсами», космическими странниками неизвестного типа. Ну, а дальше все традиционно раскручивается по законам фантастики — от малого к большому, от новичка Академии до офицера военфлота. Есть что добавить к этому скромному обзору?

Дмитрий: О, тут можно было бы добавить очень и очень многое, но я бы хотел остановиться на одном существенном моменте. Герой нашей книжной трилогии — кадет Александр Пушкин, а вот главный герой игры — кадет Андрей Румянцев. Оба учатся в одной и той же Академии, оба принимают участие в конфликте с джипсами, но в мае 2621 года их жизненные пути расходятся... Таким образом, игра «Завтра война», которую разрабатывает новосибирская студия Crioland, не просто копирует сюжет книжной трилогии, а дополняет и обыгрывает его.

Открою маленький служебный секрет: мы успели несколько раз поменять сценарную концепцию игры. От сюжета с малой вариативностью мы переходим к полностью нелинейной структуре кампании.





Яна: Кстати, сценарий игры по размерам не уступает любой из книг трилогии. Это связано с тем, что «Завтра война» должна стать настоящей приключенческой кинокартиной, в которой игроку, то есть пилоту Андрею Румянцеву, предстоит познакомиться и общаться с десятками персонажей. Таким образом, помимо множества боевых и специальных заданий игрока ожидает общение на борту авианосцев и в офицерских клубах, на пиратских базах и в подземных ангарах космодромов.

XS: Судя по тому, что рассказывает Яна, игра претендует на лавры *Wing Commander* (играли, кстати?). То есть, это не просто набор миссий, это фактически «симулятор кадета Академии», так?

Яна: В *Wing Commander* не то чтобы играли, но, как я обычно это называю, «смотрели». Насчет «симулятора кадета» — неплохо сказано! И ведь не только кадет... Симулятор кадета, по мере развития событий, должен превратиться в симулятор наемного коммерческого пилота, затем — в симулятор пирата, и наконец — в симулятор полноценного лейтенанта военно-космических сил!

XS: Я держу в руках пухлый по-кет-бук на 500 страниц. Называется «Завтра война». По памяти вспоминаю: в конце герой оказывается сразу с двумя героями, каждая из которых проявляет к нему определенный интерес. Потом — взрывы, и «продолжение следует». Я надеюсь, игра будет законченной в сюжетном плане?

Дмитрий: Дело вот в чем. «Завтра война» — это ведь не только название книги, но и название целой трилогии. Так вот игра «Завтра война» делается не на сюжете одной, первой, книги, а на сюжете всей трилогии. То есть, тот самый взрыв, которым заканчивается первая книга, и который, кстати, игрок будет наблюдать со стороны, из космоса, придется отнюдь не на конец игры.

XS: Если игра не просто скользит вдоль трилогии, но и существенно ее расширяет, дополняет — то не возьмутся ли многоуважаемые авторы за реализацию литературной версии проходящего в «Завтра война»?

Яна: У нас — я имею в виду, в России — в ближайшее время появится минимум одна новеллизация одного весьма перспективного отечественного игрового проекта. Мы, правда, к этому отношения не имеем, но осведомлены. Что же касается книги о Румянцеве, главном герое игры «Завтра война», я пока могу сказать только одно: нет ничего невозможного...

Дмитрий: ...Но, продолжу мысль своего соавтора, есть такие вещи, как творческая энергия, которая не бесконечна, и некое внутреннее ощущение меры. По нашему опыту, в хорошем цикле не должно быть больше трех томов. Цикл «Завтра война» в настоящее время как раз состоит из трех томов. Может ли он прирастти еще на одну книгу? Мне кажется, нет.

XS: Как вы общаетесь с разработчиками? Совершаете поезд-

Надо задать разработчику такую концептуальную планку, чтобы сразу было ясно: мы тут не в бирюльки играем, а создаем продукт, который и в мировом масштабе не стыдно будет называть выдающимся.

ки в другую страну или Великой Сети вам хватает для полноценной работы? Как проходит работа сценариста и консультанта?

Яна: И первое, и второе. Действительно, Сеть велика и могучая, без нее подобная работа, наверное, была бы вообще невозможна. Кроме того, примерно раз в три месяца мы приезжаем в Москву и очень плотно общаемся как с разработчиками (которые прилетают из Новосибирска), так и с издателями (которые базируются в Златоглавой).

Дмитрий: По поводу работы сценариста и консультанта, получается примерно такая схема:

1. Составить синопсис (до 5 страниц), который описывал бы сюжет и основные его особенности в целом. При этом обязательно надо требовать от разработчика невозможного. Задать ему такую концептуальную планку, чтобы сразу было ясно: мы тут не в бирюльки играем, а создаем продукт, который и в мировом масштабе не стыдно будет называть выдающимся.

2. После обсуждения с разработчиками сразу выбросить из синопсиса те требования, которым программисты или дизайнеры удовлетворить не смогут категорически.
3. Написать полный текст первого

игрового эпизода. На примере этого текста выработать вместе с разработчиками стандарт представления сценария.

4. Ну, а дальше — трудиться, трудиться и еще раз трудиться.

Вплоть до полного исчерпания сюжета, заявленного в синопсисе.

5. Регулярно смотреть, как разработчики воплощают сценарий, и если при просмотре очередного эпизода возникает ощущение «чего-то не хватает», немедленно придумывать дополнительные кусочки сценария и отсылать их разработчику.

6. Что же касается военно-исторического и технического консультирования, то это совершенно отдельная работа, которая вообще не может быть описана каким-то алгоритмом.

XS: Последний и, пожалуй, самый главный вопрос: когда?

Дмитрий: О, этот вопрос никто не любит... Скажем так: я надеюсь, что в 2006 году «Завтра война» будет благополучно завершена, доведена до блеска и издана. Но называть сроки хотя бы с точностью до сезона рано.

Яна: Я верю в следующую осень. Но это исключительно моя интуиция, которая не основана на каких-либо официальных заявлениях разработчиков или издателей.

Шоу и Трепет

Воевать, чтобы играть.

Играть, чтобы воевать.

После того как Штаты озвучили название своей будущей операции на Ближнем Востоке, компания Sony, выживавшая приличествующие несколько дней, зарегистрировала торговый знак «Шоу и Трепет». Что это значит? Это значит, что, как и в любом шоу-бизнесе (война как его разновидность, разве нет?), заявлению Sony предшествовало не одно собрание акционеров, руководителей проектов и пиарщиков, где обсуждались все преимущества данной торговой марки. Представили себе картину? Так вот, подобные собрания, уверен, были еще в ряде других крупных компаний – марка-то перспективная. Sony выиграла тендер. Подкупом ли, связями ли – неважно. Важно то, что военные операции и их названия теперь находятся под пристальным наблюдением игровой индустрии: свои люди в Генштабе, в администрации Президента – узнать первыми, среагировать раньше других. Игры закончились, началась война.



Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Шварценеггер:
антитеррор



COVER STORY

Жанр: Action
Разработчик: Red Storm Entertainment
Изатель: Ubisoft
Официальный сайт: www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown/

PlayStation 2

Xbox

GameCube

PC

Выпустив Rainbow Six: Lockdown, Red Storm Entertainment немало удивила давних поклонников серии. Дело в том, что разработчики решили не идти по пути дальнейшего усложнения тактической модели, а сделали игру куда более доступной.

Артур Циленко

Lockdown — первая часть популярнейшего тактического сериала, изначально заточивавшаяся под консоли. Не то чтобы на приставках сложные тактические шутеры совсем не в чести, но так уж обычно случается, что при переходе с PC на консоли хардкорные симуляторы становятся куда менее изысканными. Соответственно, свежий Rainbow Six стоит вспоминать, постоянно держа этот нюанс в голове.

НОВЫЙ РЕАЛИЗМ

Изменения бросаются в глаза сразу же после вступительных роликов. Отныне сюжетные вставки представляют собой нечто среднее между видео из Resident Evil и фильмами с Майклом Дудикофом. Поначалу это шокирует, но очень быстро перестает казаться эклектикой, благо стиль выдержан безупречно.

Борьба с терроризмом теперь выглядит так: оперативники долго-долго смотрят с вертолета, как расстреливают мирных граждан, потом, когда живых не остается, спрыгивают на землю и приказывают террористам сдаваться, но те не слушаются. Это вынуждает оперативника чуть повысить голос и получить в ответ

Время от времени веселые «зачистки» перемежаются миссиями, в которых необходимо исполнять должность снайпера.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ СЕРИЮ RAINBOW SIX



Не поцарапать бы технику...



Серые тона в интерьерах явно преобладают.



Очень странная тактическая формация.



Черкизовский рынок и раньше неоднократно становился местом разборок.



Декорации остались после Call of Duty.



Самое важное для спецназовца — стрейфиться.

выстрел из базуки. Увернувшись в ловком прыжке от ракеты, бравый солдат разряжает обойму в супостата и плюет на его труп. Посмотрите репортажи из Ирака — именно так оно и бывает в жизни.

В данном случае, правда, интернациональные бои не устанавливают истинно-демократические порядки по всему миру, а всего лишь пытаются пресечь распространение смертельно опасного вируса, который был выведен специально для скоростного уничтожения людей. Этого мы допустим, естественно, не можем, поэтому действовать придется столь же быстро, напористо и жестко, как вышеупомянутая бацилла.

БРИГАДА

Все бойцы строго индивидуальны, но поскольку во время

боя не до того, нюансы характера раскрываются в закадровых диалогах и сюжетных роликах. Впрочем, их качество зачастую заставляет желать много лучшего — штампов, цельнотянутых из посредственных боевиков 80-х годов прошлого века, хоть отбавляй. Нашлось место даже для «I have a b-a-a-a-d feeling about this».

Бои, к счастью, удаются куда лучше лирических отступлений. Главная особенность Lockdown в том, что на сей раз для успешного прохождения миссии тщательного тактического планирования и скрупулезного просчета каждого шага не требуется. Те, кто не знаком с предыдущими частями (среди покупателей Lockdown их будет большинство), по этому поводу и не поморщатся, а вот знакомых серийца подобный расклад вряд ли порадует.

ЧЕТЫРЕХГЛАЗЫЕ

Помогать бойцам в их нелегкой работе призваны специальные очки — настоящая мечта оперативника. Они показывают уровень здоровья игрока и партнеров, сигнализируют о необходимости перезаряжать оружие и то-

тально уменьшают поле зрения. Кроме того, очки помогают видеть все, что нужно, в темноте, а при помощи различных датчиков показывают объекты, скрытые за какими-либо преградами. Очень удобно, только батарейка быстро садится.

PS2 VS. XBOX

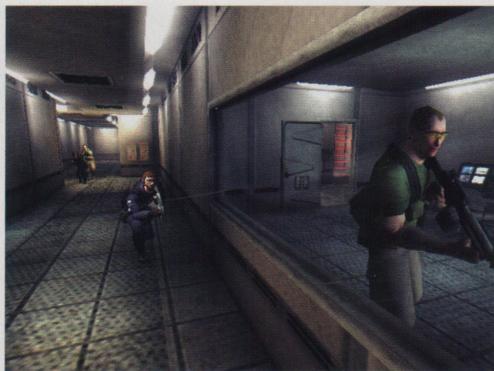
Различные варианты Lockdown отличаются не только мультиплером, что можно отчетливо увидеть, сравнив версии для PS2 и Xbox:

- Владельцы PS2 получат 16 миссий в одиночной кампании, обладатели Xbox — 14.
- На PS2 в очки оперативника встроен сенсор движения, на Xbox — сенсор сердцебиения.
- На PS2 террористы обведены яркими рамками, на Xbox рамок нет, и преступники гораздо менее заметны.
- На PS2 части уровней, присутствующих на Xbox, разрушены, завалены всяким хламом или просто вырезаны с корнем.
- Получив пулю, на PS2 можно наблюдать лишь небольшой эффект вспышки, на Xbox же очки по ходу выполнения задания покрываются трещинками, а капли дождя стекают по стеклу.

REVIEW | TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN | ACTION



Оставим небо птицам, а сами осмотрим спальню.



Тут надо исхитриться и проскользнуть.



Ему достался бракованный шлем.



Так видят мир stormtrooper'ы.

Увернувшись в ловком прыжке от ракеты, бравый солдат разряжает обойму в супостата и плюет на его труп. Посмотрите репортажи из Ирака — именно так оно и бывает в жизни.

Время от времени веселые «зачистки» перемежаются миссиями, в которых необходимо выполнять должность снайпера, прикрывать свой отряд, продвигаясь по открытому пространству, или просто пресекать атаки противника издалека. Тактики в этих миссиях еще меньше, но геймплей определенно становится разнообразнее. Смущает только, что против снайперской винтовки террористы выступают с ракетницами — не очень-то этично с их стороны.

ПОКОЛЕНИЕ MTV

Настоящим же злом в Lockdown являются вовсе не террористы, а музыка — она преследует вас на протяжении всей игры и не отпускает даже в самых удаленных пунктах меню. Ужасающий скрежет и вой, который в на-



На платной парковке также случаются ссоры из-за места.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

Многопользовательский режим, которым всегда славилась серия Rainbow Six, присутствует и в Lockdown. Стандартный мультиплейер одинаков для всех версий игры, а вот специальный режим на каждой платформе — свой. На PlayStation 2 это — Rivalry Mode, в котором сталкиваются две команды, поставленные перед одной целью. Побеждает тот, кто выполнит задание быстрее. На Xbox — Persistent Elite Creation Mode, где игроку предоставляется возможность создать себе бойца определенной специализации и в дальнейшем прокачивать его в онлайновых сражениях. По пути зарабатываются и деньги, которые идут на амуницию и оружие. Это очень похоже на обыденную RPG, и потому откровенно жаль, что подобного нет в одиночных кампаниях.

ПРИМЕРОЧНАЯ

Непонятно для чего, но в Lockdown появился режим «примерочки». Это означает, что, получив новое оружие или отправляясь на задание, теперь можно посмотреть, как «спецназовец» будет выглядеть со стороны (глазами террористов, должно быть). Если вам вдруг покажется, что дробовик не подходит к прическе или цвету контактных линз, его можно будет легко заменить на что-нибудь более подобающее. Тапочки с розовыми кроликами прилагаются к каждой покупке.

шее время называют любым модным словом, от «индастриала» до «панка», вызывает лишь гнев и желание уничтожить все, что подвернется под руку, только бы это издевательство закончилось как можно быстрее. Ситуация сильно напоминает историю с бородатыми узниками Гуантанамо, которых морили песнями небезызвестной Кристины Агилеры — замените певицу на что-нибудь пожестче и можете писать жалобу в ООН.

Графика несильно выбивается из общего впечатления — не показывая никаких чудес, она просто делает свое дело. Террористы выглядят в меру аутентично, а «радужники» — очень-очень круто, все в черном. Хотя о модных веяниях тоже не забывают: у одних косички, у других — стильные очки. Мелочь, конечно, но различать бойцов получается так же легко, как мартышек в зоопарке: ту, что с бананом, зовут Луиза; с рыжими волосами — Николай-ванич и т.д.

Объединяя все это в кучу, получаем, что Lockdown — не совсем Rainbow Six. По крайней мере, в привычном для владельцев PC понимании. Однако суровая реальность такова, что хардкорных игроков становится все меньше. С точки зрения же консольных ценностей Lockdown сделана на удивление грамотно. Те, кто успел ознакомиться с Ghost Recon 2, почувствуют себя как дома, а остальным придется потратить минимум времени на привыкание. ■

XS ВЕРДИКТ

Никакой тактики, лишь веселый нон-стоп расстрел международных террористов.

ОЦЕНКА:



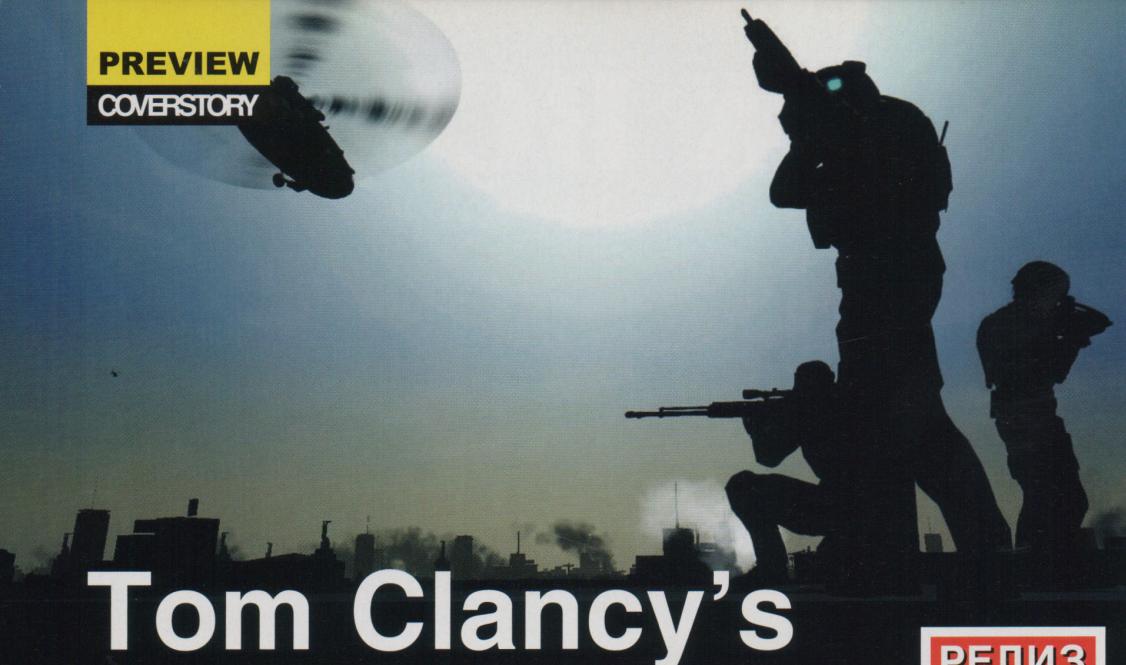
ТОНИ ИХ ВСЕХ!

Стальные Монстры

Lesta

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

буква®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



Tom Clancy's

РЕЛИЗ

Ноябрь 2005

Ghost Recon: Advanced Warfighter

Мексиканская мечта

Том Клэнси — гениальный писатель. Наверное, он единственный нашел ту самую нишу, в которой до него выступали только редкие «писатели одной книги». В США он любим и почитаем, его называют «мастером технотриллеров», он даже читает лекции в ЦРУ.

Святослав Торик

Несмотря на то, что американская пропаганда сделала из Клэнси своеобразный рупор, описываемые им политические фантазии имеют право на жизнь. Хотя бы ради того, чтобы по ним делали хорошие компьютерные игры.

МЕКСИКАНСКИЙ СЕРИАЛ

Действие этой игры происходит в Мексике, в 2013 году. Если быть точнее — в Мехико, где злобные террористы похитили президента США, а заодно и ключи от ядерного чемоданчика. Это не первый, да и вряд ли последний проект Тома Клэнси, в котором всемирное зло угрожает рвануть ядерную бомбу. Отличия GR 3 в том, что бомба принадлежит США, а действие игры разворачивается в пределах мексиканской



ОДНАЖДЫ В МЕКСИКЕ

Разработчики скромно умалчивают по поводу многопользовательских режимов, но из туманных заявлений можно вычленить следующие моменты. Во-первых, в игру будет включен какой-то хорошо переработанный режим из Ghost Recon, а во-вторых, в наличии окажутся и новые режимы, полностью использующие тактические особенности Ghost Recon 3, включая пресловутый Cross-Cam.

столицы. Правда, Мехико и так считается одним из крупнейших по площади городов мира, и уличные бои могут оказаться очень затяжными.

Согласно сюжету, к 2013 году Армия США обзаведется очередным суперсовременным комплексом вооружения. Военный комплекс последнего поколения Integrated Warfighter System (IWS)

сочетает в себе огромные коммуникативные возможности, включая спутниковую связь, различное оборудование, повышающее выживаемость на поле боя, а также системы вооружения. На самом деле это означает, что солдат будет с ног до головы обован на целой кучей приборов различного назначения. Датчики мониторинга жизнеобеспечения, вшии по всему телу. Под одеждой — теплосберегающий и влаговпитывающий костюм. На пузе — бронежилет, дающий отличные шансы выжить после разрыва осколоч-

PC
Xbox
Xbox 360
PlayStation 2
GameCube

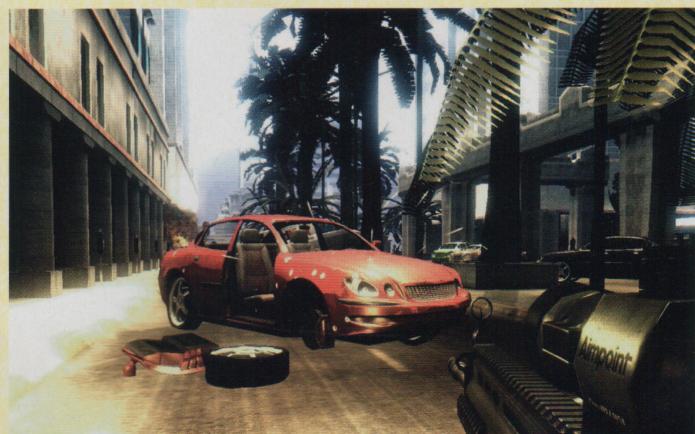
Жанр: Action
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft
Официальный сайт: www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?plid=3798

Действие игры

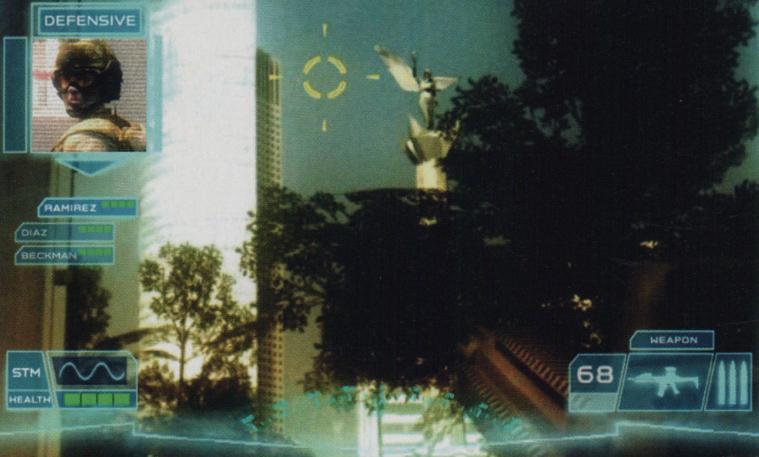
происходит
в Мексике,
в 2013 году,
где злобные
террористы
похитили
президента США,
а заодно и ключи
от ядерного
чемоданчика.



С автоматом на танк? А для кого подствольник придуман?



Не уверен, что разработчики позаботятся о физике, позволяющей расстреливать машины с особой изощренностью. Скорее всего, это просто декорации.



Статуя — местная достопримечательность. Вам необходимо пробраться туда, желательно не попав под перекрестный огонь противника.



Все члены команды живы. Но одна непростительная ошибка — и у вас станет на один труп больше.

В реальности большая часть оборудования, представленного в игре, уже выходит из стадии экспериментального, и вскоре будет запущена в производство.



Зажевив курсором соратника по боевой группе, можно не сходя с места отдать ему приказ.

мет, компенсатор и так далее.

Под мышками — карманы для магазинов с пулями калибра 6.8 мм (45 шт. в каждом) и для 40 мм гранат. За спиной — нечто вроде термоса, способного хранить не только воду, но и различные документы. На шлеме в районе левого виска — целый блок электроники, включающий в себя видеокамеру высокого разрешения, термальный и инфракрасный режимы просмотра, а также Cross-Com — коммуникационное устройство, работающее через спутник. Сам шлем способен выдержать попадания, аналогичные бронежилету — осколочные гранаты и популярные калибры пуль. Сзади в шлеме интегрирован сетевой хаб для коммуникационных нужд, работающий на батарейках высокой плотности. В очках встроены лазерный прицел и система обеспечения связи, связывающая хаб и монокль Cross-Com, а проводником сигнала служат ваши кости (наверное, очень щекотно). Сам монокль системы Cross-Com, расположенный поверх очков, демонстрирует картинку высокого разрешения прямо на ходу, в реальном времени, тем са-



НК PSG1 — хорошая снайперская винтовка для средних дистанций. Один выстрел — один труп.



Враги отмечаются красным ромбиком, чтобы было удобнее стрелять.



Испещренные следами пуль и осколков стены больше похожи на полигон, чем на один из крупнейших городов мира.

СВОИ ЛЮДИ В ПЕНТАГОНЕ

В команде создателей GR3 более 100 человек, в нее входят и представители Ubisoft, и разработчики из шведской компании GRIN (они делают PC-версию). Последняя отличается не только богатым опытом разработок для военных департаментов, но и созданием первой игры с пиксельными и вертексными шейдерами в сотрудничестве с NVIDIA — как раз перед запуском в продажу карты GeForce 3. Кстати, консультируют проект люди из Департамента Безопасности США, следя за тем, чтобы в игру не утекло че-го-нибудь лишнее.



«Что будем делать, командир?» А командир в это время судорожно пытается вызвать разведывательный дрон...



КОНСОЛИ — ДЛЯ СЛАБАКОВ

Основное различие между консольными и PC-версией игры заключается в нескольких вещах. Как известно, стрелять и бегать с помощью клавиатуры и мыши гораздо легче, чем при помощи джойстика, пусть даже самого удобного в мире. Поэтому, чтобы усложнить игру, разработчики совершенствуют искусственный интеллект врагов, меняют дизайн уровней. И второе — то, что выйдет на консолях, скорее напомнит обычные 3D-шутеры, чем серийный тактический симулятор. Истинные же фанаты Ghost Recon смогут по-настоящему оторваться только на PC.



Взрыв смотрится невероятно красиво, особенно когда солдат прикрывает голову от неожиданности.



Горизонт чист, можно продвигаться. Но не дальше следующего укрытия — улица слишком широка, снайпер может засесть где угодно.

Система IWS сочетает в себе огромные коммуникативные возможности, различное оборудование, повышающее выживаемость на поле боя, а также оружейные системы.

мым серьезно повышая возможности контроля над схваткой. И, между прочим, в реальности большинство элементов этого оборудования уже выходит из стадии экспериментального, а чертежи потихоньку двигаются к конвейеру.

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

«Конечно, никакой мегаобвес не поможет, когда тебя забрасывают в самую гущу схватки. Врагу в принципе наплевать, что за костюм ты носишь. Он просто будет стрелять на поражение, и никакая броня не сделает тебя неуязвимым», — утверждает дизайнер игры Кристиан Аллен в одном из интервью. Иными словами, приготовьтесь не к «режиму боя», а все к той же привычной тактике. К вашим услугам различные укрытия, можно приседать и падать на землю. Связь через Cross-Com позволит не только раздавать солдатам пинки и приказы, но также пользоваться разведывательными устройствами.



Мы думали передать этот рисунок в российских генштаб, но потом сообразили — против Калашникова мало что поможет.

ствами, рассматривать спутниковою карту местности, вызывать подкрепление в виде «Апачей», а также смотреть на поле боя «глазами» любого солдата. Если все сложится удачно, в этом ноябре многие из нас на своей виртуальной шкуре познают то, что будет доступно реальным солдатам лишь в следующем десятилетии.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▣ Движок PC-версии создается опытной командой, которая неоднократно работала с продвинутой современной графикой.
- ▣ Игра разрабатывается уже достаточное количество времени, и, скорее всего, сроки релиза не передвинут.
- ▣ Доселе невиданная тактическая структура наверняка предоставит нам огромные возможности по решению проблем на поле боя.

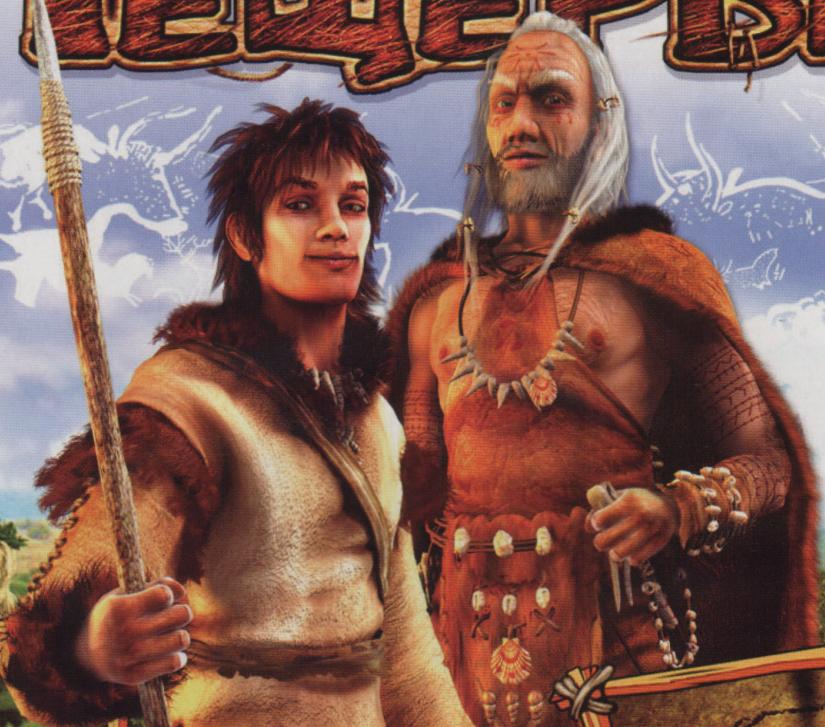
НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▣ Судя по скриншотам, придется подготовить деньги не только на покупку игры, но и на апгрейд компьютера.
- ▣ Для преодоления финансовых трудностей сего года компании Ubisoft пришлось закрыть несколько проектов.

Акелла

ECHO: SECRETS OF
THE LOST CAVERN

Тайна Забытой Пещеры



КРИ
2005
ЛУЧШАЯ
КОМПАНИЯ
ДОКАЗАТЕЛЬСТВО

THE
ADVENTURE
COMPANY™

Эта удивительная история произошла 15 тысяч лет тому назад. В ту далекую пору, когда наши предки делали первые шаги к познанию окружавшего их, огромного и опасного мира. Спасшийся, от когтей разъяренной львицы под каменными сводами пещеры, молодой охотник Арок обнаруживает на ее стенах таинственные рисунки. Они напоминают ему о странном путнике по имени Клем, который останавливался в племени Арока многие зимы тому назад. Грязь у костра, Клем рассказывал маленькому Ароку об удивительном мире духов и рисовал на камнях живые картины. Следуя внезапному зову сердца, юноша решает отыскать странного путника. И отправляется в путешествие полное опасностей и приключений.

Особенности игры:

- От создателей нашумевшего квеста «Возвращение на таинственный остров» созданного по мотивам классического романа Жюль Верна;
- Реалистичная графика откроет живописные картины - горные реки, долины и пещеры;
- Замечательное музыкальное сопровождение погрузит вас в атмосферу игры;
- На Вашем пути встретятся дикие животные, древние племена, множество опасностей и тайн;

© 2005 "Akella"

© 2005 "The Adventure Company"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095) 363-4614

представитель на Украине - "Мульти trade" www.multitrade.com.ua



Акелла



М.Видео

ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "Союз", "М-Видео" и "ВидеоЛенд".

Pandemic Studios свойственно изобретать велосипеды. Star Wars: Battlefront был калькой с Battlefield 1942, Battlezone II оказался столь же вторичным продуктом, а Mercenaries, в свою очередь, вышла неровной помесью GTA и того же Battlefield 1942. Да и Full Spectrum Warrior, по сути, повторял идею старенькой Combat Mission.

PC

PlayStation 2

Xbox

Жанр: Strategy
Издатель: THQ
Разработчик: Pandemic Studios
Официальный сайт:
www.fullspectrumwarrior.com/fsw2

Святослав Торик

Ten Hammers, в девичестве носившая имя FSW 2, является достойным продолжением «велосипедных» традиций Pandemic и исправляет ошибки, заложенные в оригинале. Тактическое управление командами больше не требует обязательного переключения между ними. Достаточно отдать приказ вроде «Альфа, прикрыть левый фланг!», и отряд сам примчится, укроется и будет доблестно прикрывать назначенную позицию. При необходимости команды можно разделять и в добровольно-принудительном порядке отправлять одного солдата-смертника на разведку. Если

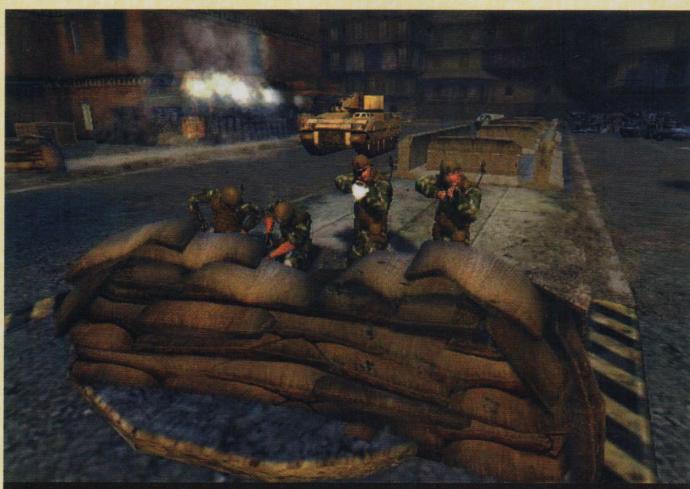


Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Вот твоя кувалда!



Несмотря на ужасающее качество графики, некоторые спецэффекты продолжают восхищать.



Огонь пехоты под прикрытием тяжелой техники.
Душа поет и радуется.

явилась возможность входить в здания, подниматься на отдельные этажи или крышу и раскладывать снайперские гнезда для прикрытия другого отряда, продвигающегося по улице. Ну и, разумеется, не обошлось без вездесущего управления тяжелой техникой — берите первый попавшийся танк и отправляйте его по широкой улице отстреливать все, что движется. Правда, это вряд ли продлится дольше встречи с противотанковым гранатометом, поскольку AI противников существенно изме-



С МИРУ ПО НИТКЕ

Под наше командование попадет не какая-нибудь безвестная антитеррористическая служба, а сразу несколько, да еще и с хорошим послужным списком. Разработчики уверяют, что в одиночной кампании мы сможем поиграть за легкую пехоту США, за рейнджеров и многонациональные отряды ООН. То же самое касается и мультиплеера.

нился. Теперь он работает не по заранее заданным сценариям, а динамически. Увидел оппонента — спрятался, обнаружил гранату возле своих ног — отпрыгнул. Хотя наверняка в процессе «народного» тестирования найдутся какие-нибудь огрехи, куда ж без них. Но Ten Hammers все равно имеет отличный шанс стать игрой, которая представит нам и без того великолепную концепцию Full Spectrum Warrior в ее истинном блеске.

уверенности с наглостью пополам хватает, можете, конечно, передвигаться всей командой с пушками наголо. Правда, это чревато — если в таком формате попасть под огонь противника, вероятность провала достигнет критических цифр.

В отличие от первой части, по-

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▣ Возможность управления механизированными отрядами и расстановка снайперов серьезно расширят тактические возможности.
- ▣ До выхода игры еще несколько месяцев, а значит у разработчиков есть время отшлифовать баланс.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▣ Движок во всех версиях останется на том же не самом качественном уровне.
- ▣ Мы до сих пор не знаем, что означает Ten Hammers.

В тылу



ДИВЕРСАНТЫ!

«В тылу врага. Диверсанты»
- игра, продолжающая традиции
культовой тактики «В тылу врага»,
получившей целый ряд высших
наград российской и зарубежной
прессы.





РЕЛИЗ

Октябрь 2005

America's Army: Rise of a Soldier

Патриотизм на экспорт

Первая часть игры была абсолютно бесплатной и вовсю пиарила военкоматы, пихая баннеры «Join the Army now!» везде, где только можно.



ИНТЕРНЕТ-ВОЕНКОМАТ

Мультиплер не просто позволяет проводить командные игрища. В онлайновой службе существует целая карьерная лестница, и если не сачковать, то можно заработать звездочку-другую. В целях агитации игра построена таким образом, что обе стороны играют за Америку. Просто первой команде говорят, что напротив них враг, и второй — то же самое. На одной стороне сервер «рисует» врага в виде второй команды, которой в это время показывают, что первая одета в цвета террористов. Неудобно как-то.

Жанр: FPS

Издатель: Ubisoft

Разработчик: Secret Level

Официальный сайт:

www.riseofasoldier.com

PlayStation 2

Xbox



America's Army: Operations, вышедшая в 2002 году на PC, ошарашила весь мир. Это был невероятный, очень смелый эксперимент по рекрутированию новобранцев в армию США. Игра была абсолютно бесплатной, но исключительно онлайновой, и вовсю «пиарила» новосветские военкоматы, пихая баннеры «Join the Army now!» везде, где только можно. Покончив с «персоналками», разработчики взялись окучивать приставки.

Святослав Торик

Rise of a Soldier — не только первая часть серии, вышедшая на консолях. Она является еще и единственной игрой, для которой лицензировали американское вооружение. К тому же, в отличие от America's Army: Operations, она не требует сетевого подключения. Своего героя с самого начала можно персонализировать: дать ему имя, выбрать лицо, цвет кожи и комплекцию, а после отправиться в тренировочный лагерь, где ваше альтер эго пройдет курс молодого бойца и после приступит к выполнению боевых задач.

Принимая во внимание все эти вкусности, вынуждены констатировать, что на нынешнем этапе разработки игра выглядит очень неплохо. Однако до сих пор неизвестно, насколько похожа она будет на America's Army: Operations по части выполнения задачи идеологического воспитания молодежи. Никто не гарантирует, что уровень агитации на консольных версиях будет зашкаливать за разумные пределы ввиду их большей распространенности и доступности рядовому покупателю. Но будем надеяться, что все ограничится лишь пессимистичным прогнозом. ■

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▶ 17 тысяч строк озвученного текста.
- ▶ Шесть классов героев — от обычного штурмовика до командо.
- ▶ Вряд ли в заказе от военного ведомства США разработчики посмеют скалтурить.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▶ Игра выходит на устаревших платформах, а значит, на качественную графику не стоит рассчитывать.
- ▶ Пропаганда армейской жизни может дойти до абсурда.

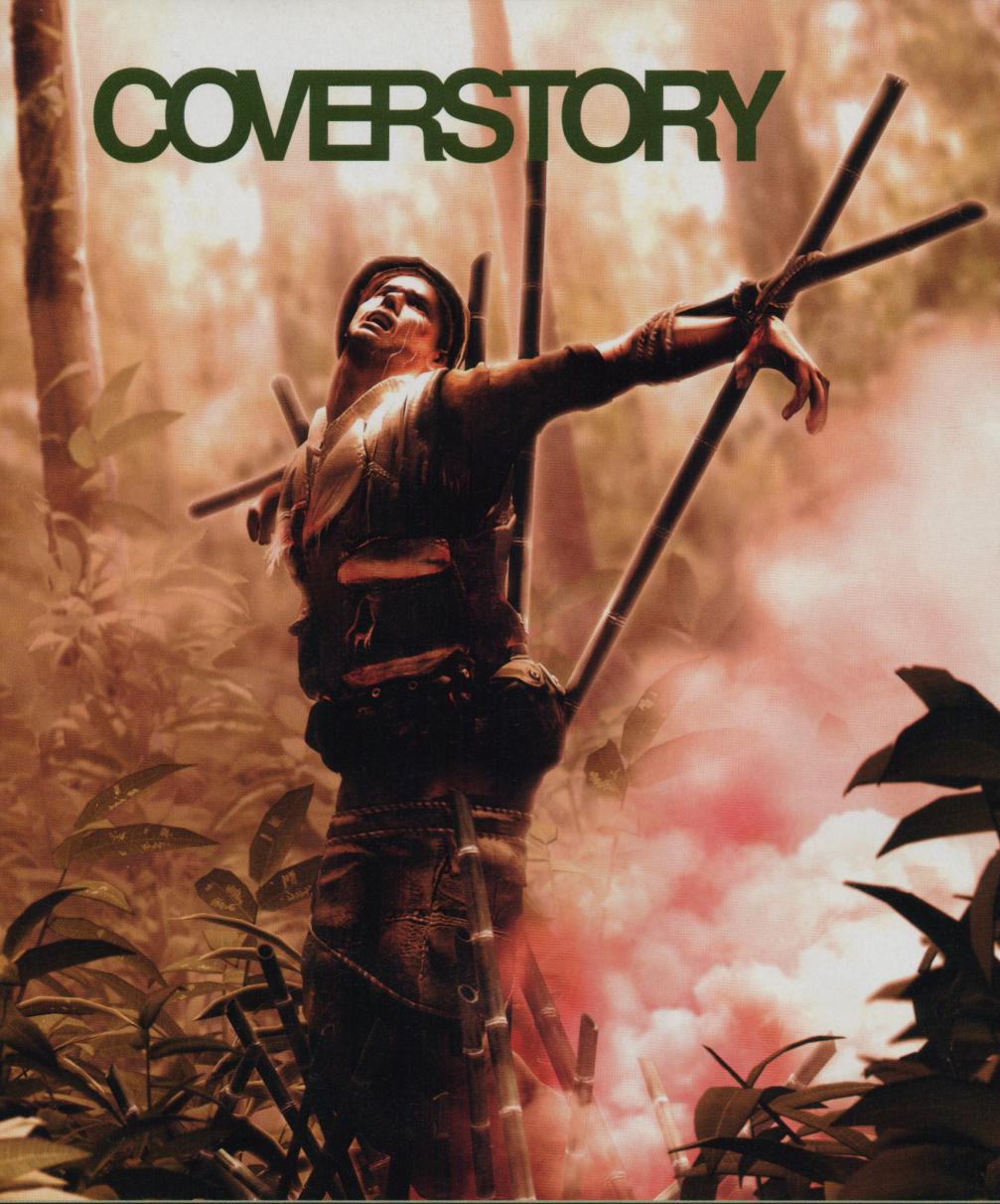


America's Army: пропаганда – это просто

Святослав Торик,
убежденный пацифист

В 1999 году в Соединенных Штатах Америки был зафиксирован самый низкий уровень набора рекрутов в армию за последние тридцать лет. В связи с этим Конгресс призвал к «агрессивным, инновационным экспериментам» по привлечению новобранцев, а Департамент Обороны выдал на это дело \$2.2 млрд. в год. Теперь свяжите эту информацию с тем, что к 2002 году в онлайновых играх принимали участие 200 тыс. граждан США, и получите на выходе серию многопользовательских игр America's Army, прямо призывающих сходить в ближайший военкомат.

COVER STORY



America's Army: Operations появилась вовремя: в День Независимости, за полгода до начала вторжения в Ирак.

АМЕРИКАНСКИЙ КОШМАР

70% американских старшеклассников после школы поступают в колледж или университет. Остальные идут работать на бензоколонки и в другие малоинтересные места, но большинство все же выбирает армию. На тот же 2002 год армия США состояла из 480 тыс. солдат регулярной службы, что в два с половиной раза больше, чем армия виртуальная. Правда, есть еще армейский резерв (на 2002 год — 550 тыс. человек) и Национальная Гвардия. Набор в регулярную армию США — строго добровольный и потому весьма низкий.

America's Army: Operations (точнее, демо-версия под названием Recon — «Разведка») появилась очень вовремя: в День Независимости, за полгода до начала вторжения в Ирак. К апрелю 2003-го форумы игры уже пестрели сообщениями типа «Блин, клево! Хочу в армию!», и неудивительно, что некоторые бывшие геймеры нынче тлеют в цинковых гробах. Какой бы хит-

рой ни была пропаганда милитаристов, реальная жизнь слишком сильно отличается от виртуальных перестрелок. В игре — движок Unreal, полигоны и нарисованные взрывы; в Ираке — ежедневные смерти от рук партизан.

Циничные разработчики, создавшие игру по госзаказу США, и не скрывают цели своей работы. Точнее, они говорят, что трудились ради того, чтобы свет увидел инновационный трехмерный шутер, но промеж себя называют AA «playable recruiting tool». Не исключено, что Министерство Правды... простите, Департамент Обороны считает точно так же.

Оговорка насчет печально известного института из Оруэлловского «1984» здесь неслучайна. America's Army сталкивает между собой две команды, но каждой из них дается установка: напротив — враг. Он одет во вражескую униформу, он воюет против Свободы. Рядовой Джон, считающий, что он патриот, стреляет в рядового Джека, который тоже считает, что его

Любопытные журналисты выяснили, что 28% игроков все-таки кликали на баннер «военкомата» GoArmy.com, размещенный на сайте America's Army.

флаг звездно-полосат. Напоминает грустную повесть Кира Булычева «Вид на битву с высоты», где могущественные личности развлекались тем, что сталкивали бывших солдат между собой, давая каждой стороне идентичную установку. Или, если хотите, «детский» вариант — «Рыцари сорока островов» Сергея Лукьяненко.

Игра была обречена на популярность. Она похожа на сверхпопулярный Counter-Strike, распространение бесплатное, в ней используются продвинутые технологии, она широко рекламируется — на деньги налогоплательщиков, кстати. Последнее особенно грустно. Представим гипотетическую ситуацию: позавчера мама геймера честно заплатила налоги, вчера на эти налоги разработали AA, сегодня геймер поиграл в нее, завтра пошел в армию и погиб на войне, а послезавтра эта же мама сидит перед ранчо президента США и обвиняет его в гибели сына.

БРАТСКАЯ МОГИЛА

Официальные данные: на серверах America's Army зарегистрировано несколько миллионов игроков. Из них одновременно на серверах присутствуют от 3 до 6 тысяч. При таком раскладе набрать достаточное количество рекрутов, чтобы окупить пропаганду, кажется нере-



альным. Но, похоже, затраты себя все-таки оправдывают: к игре регулярно выходят патчи и дополнения, не говоря уже о недавней задумке «окучить» потенциальное пушечное мясо — свежеосовершеннопетнившихся владельцев консолей (читайте на соседних страницах). Любопытные журналисты выяснили, что 28% игроков все-таки кликали на баннер «военкомата» GoArmy.com, размещенный на сайте игры. Подсчитать, сколько народа пришло из самой игры, где кнопка «Иди в армию!» возникает чуть ли не каждые пять минут, невозможно.

На официальных серверах есть так называемые «пэддеры» — карьерные лестницы. Практически каждое действие в бою оценивается очками «чести» (Ногор): убил врага, спас заложника, вывел VIP в безопасную зону — получи бонус. Убил своего, застрелил заложника или VIP — получи штраф. Но если в Counter-Strike это только ослабляло команду перед следующим раундом, то в America's Army такие действия могут привести к запрету логина на всех официальных серверах — армии психи не нужны. Правда, сами игроки относятся к «высокоморальным и

К апрелю 2003-го форумы America's Army уже пестрели сообщениями типа «Блин, клево! Хочу в армию!», неудивительно, что некоторые бывшие геймеры нынче тлеют в цинковых гробах.



честным» как к ненормальным — для высокого рейтинга необходимо совершить столько героических поступков, что без ежесуточного многочасового бдения это просто недостижимо.

Несмотря на все заверения разработчиков, до реализма «Американской Армии» далеково: в игре практически нет крови, трупы исчезают через некоторое время, нет никакой возможности проявить эмоции. Александр Гэллоуэй, профессор Нью-Йоркского университета, считает, что игра, несмотря на то, что у нее есть все шансы, даже не приближается к реализму — скорее уж к национализму.

ТЕПЕРЬ ТЫ В АРМИИ

Чтобы поиграть в это чудо пропагандистской мысли, достаточно зайти на сайт www.americasarmy.com, скачать клиент (America's Army: Special Forces) весом в 850 Мб, зарегистрироваться и начать игру. На вопрос о том, как они относятся к тому, что в AA играют нерезиденты США, руководители проекта пожимают плечами и отвечают, что, мол, игра не в полной мере демонстрирует возможности и способности Армии США, и бояться тут нечего. Возникает логичный вопрос: значит, подсовывая игру вчерашним подросткам, Министерство Обороны сознательно обманывает потенциальных рекрутов?

Боюсь даже представить, что было бы, если бы компания Sony, одновременно с началом кампании в Ираке зарегистрировавшая торговую марку «Шок и трепет» (Shock and awe), все-таки решила выпустить свою игру аналогичного характера...

America's Army, бесспорно, уникальна. Но вместе с новыми возможностями она открывает и многие опасности. Если игра способна стать сильным инструментом пропаганды, то этот вариант могут использовать в нежелательных целях. Полтора года назад на просторах Интернета появилась игра от неведомых арабских разработчиков, в которой те призывали «убивать неверных». Правда, никакой критики продукт не выдерживал, да и сайты распространения быстро прикрыли. Но сам факт наводит на параноидальные мысли: что, если игры станут своего рода виртуальной рекламой? Отличный со всех точек зрения продукт, но напичканный пропагандой по самое не могу. Пока America's Army не воспринимается слишком уж серьезно даже в США, но кто знает, что будет завтра?



РЕЛИЗ

Конец 2006

The Ultimate new PC game from BI Studio

Остров Свободы

Жанр: Tactical FPS

Издатель: Не объявлен

Разработчик: Bohemia

Interactive Studio

Официальный сайт:

www.bistudio.com

PC

У этой игры нет названия. У нее нет даже издателя и приблизительных сроков выхода. Но есть отличные скриншоты и команда разработчиков-профессионалов, совершивших в свое время переворот в жанре военных симуляторов. Смогут ли они повторить успех, зависит от многих факторов, в частности, от того самого гипотетического издателя, который рано или поздно появится.

Кирилл Аврорин

По статусу The Ultimate new PC game from BI Studio имеет полное право называться Flashpoint 2, поскольку ее делает та же команда разработчиков на своем новом движке, заметно отличающемся от того, что предполагается использовать в Army Assault. Если дружба между



Автобус не придет по расписанию.

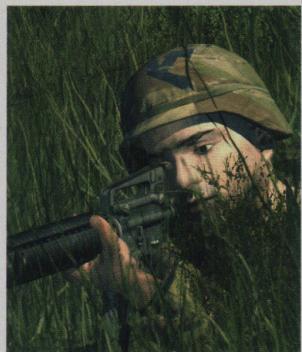
BI Studio и Codemasters возобновится, вероятнее всего, «дитя» именно так и нарекут. Но сейчас это — в буквальном смысле Noname. Что, впрочем, не мешает авторам публиковать ослепительные скриншоты и рассказывать о безграничных возможностях нового проекта.

СВОБОДА ВО ВСЕМ И ВЕЗДЕ

Главная его особенность — полное отсутствие миссий, кампаний, глав и всего, что может иметь ка-

кую-либо градацию. Вместо этого есть основное место действия — остров площадью в несколько сот квадратных километров и две стороны военного конфликта, имена которых не разглашаются. Но, судя по представленной на картинках технике, мы опять возвращаемся во времена Холодной Войны.

Карта действий динамична: на ней постоянно происходят какие-то события, случаются стычки, идут поставки топлива и оружия, за ранеными летят медицинские



РЕМБО — БЫТЬ?

В оригинальном Flashpoint особо ловкие игроки могли запросто уничтожить пару танковых батальонов при достаточном количестве боеприпасов и удачном стечении обстоятельств. Но действия новоиспеченных Рембо, увы, оставались незамеченными, и только что отбитый в одиночку город из-за чрезмерной линейности сценария приходилось отдавать противнику, строго следя за сюжетной линией. Как с этой деталью справятся BI Studio в своем новом проекте — пока остается загадкой.

вертолеты, а в огромных городах заседает генералитет. Вы — рядовой солдат, которого не должно заботить, что начальство по глупости потеряло 3 танковых батальона, а вас заставило возить майора по местным достопримечательностям. Однако именно от ваших действий в бою зависит дальнейшее развитие конфликта.

Рядовой может повлиять на исход того или иного сражения, но лишь повышаясь в звании. Таким образом, игра плавно перетекает из обычного FPS в командный шутер, а потом и в стратегию в реальном времени. Правда, возможности вселиться в первого попавшегося пехотинца и показать ему, как надо из автомата сбивать вертолет, не представится — игрок остается самим собой, рисковать генеральскими погонами ему не придется.

Главная особенность: полное отсутствие миссий. Вместо этого есть основное место действия — остров и две стороны военного конфликта, чьи имена не разглашаются.



«Летят самолеты и танки горят...»



Отныне каждое дерево — отдельный объект, и просека в лесу — лишь дело техники.



НА ЛИНИИ

Помимо вышеперечисленных достоинств обещана широкая поддержка многопользовательских сражений по сети и онлайновых битв. Вполне возможно, что разработчики запустят центральный сервер, где на одной и той же карте постоянно будет идти война. Подключаясь к серверу и присоединяясь к той или иной стороне, игроки будут влиять на ее исход. Звучит многообещающе.



Для такой красоты в арсенале бойца не помешал бы фотоаппарат.

Игра плавно перетекает из обычного FPS в командный шутер, а потом и в стратегию в реальном времени. Правда, возможности вселиться в первого попавшегося пехотинца и показать ему, как надо из автомата сбивать вертолет, не представится.

ИГРА ПО РОЛЯМ

Аббревиатура RPG в The Ultimate new PC game будет означать не только противотанковый вид оружия, но и существенную часть системы развития персонажа. В процессе игры придется не только повышать звания, но и улучшать собственные навыки и умения. Какие именно, разработчики не уточняют, но, учитывая космическое количество единиц вооружения и техники, по этой части будущий Flashpoint может легко переплюнуть

Morrowind и Sacred вместе взятые. Кроме того, опыт будут получать и наши подчиненные, поэтому после боя имеет смысл послать за ними службу поддержки, а не отправлять своим ходом в другой конец карты растрачивать остатки здоровья.

Прочими обещаниями уже никого не удивишь: новый движок, переработанная физика, различные режимы сложности, высочайшая детализация и в тоже самое время — невысокие системные требования. Размер острова будет увеличен в несколько раз (хотя,



Landrover Defender, 84-го года выпуска. Состояние удовлетворительное, на ходу. Небольшие дефекты по кузову.

еще во времена Operation Flashpoint никто не жаловался на тесноту Эверона или Мальдена), на нем появится множество крупных городов, а битвы в помещениях станут неотъемлемой частью игры. Если то, что демонстрируют сегодняшние скриншоты, является действительностью, то указанное в начале «Конец 2006» звучит уже не так страшно.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▣ The Ultimate new Project может сделать переворот сразу в нескольких жанрах.
- ▣ Новый движок привлечет к проекту не только «хардкорных» игроков, но и ценителей прекрасного.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▣ Подобные игры требуют огромных затрат на разработку. Осилит ли это BI Studio?
- ▣ Ждать осталось еще как минимум год, а скорее всего — дольше.



Army Assault

Пресс-релиз по-армейски

РЕЛИЗ
IV квартал 2005

Жанр: Tactical FPS

Издатель: Не объявлен

Разработчик: Bohemia

Interactive Studio

Официальный сайт:

www.armedassault.com

PC

У разработчиков самого известного военного симулятора и пресс-служба не иначе как отслужила добрый десяток лет в армии. Обратите внимание на «релиз»: дата выхода указана весьма туманно, издателя нет и в помине, даже название игры толком не определено. Стопроцентная скрытность.

Кирилл Аврорин

Kто знает, быть может на компьютерах работников студии уже давно лежит полная версия долгожданного продолжения Operation Flashpoint, а официальный сайт и пиар-отдел хранят полное молчание, бросая в публику информационные объедки в качестве легкого напоминания о себе. Если бы не другой проект компании, вносящий дополнительную путаницу и заочно окрещен-



Округлая попка американской «вертушки» щеголяет достойным количеством полигонов.

XBOX + ВОЕННЫЙ ТРЕНАЖЕР = ДРУЖБА

Многие детали Army Assault взяты из разрабатываемой параллельно версии для Xbox. Как нетрудно догадаться, за их счет OFP будет немного упрощен и адаптирован для «нормальных» игроков. С другой стороны, солидная часть нововведений наступает из VBS1 — военного тренажера на базе Flashpoint, разработанного также сотрудниками BI Studio. Что получится в результате столь странного симбиоза, мы увидим совсем скоро.

ный игроками и новостными сайтами как Flashpoint 2 (официального имени у него пока нет вообще), все было бы гораздо проще.

ОБЛОМ ПЕРВЫЙ И ПОСЛЕДНИЙ

Army Assault по сути является все тем же Operation Flashpoint. Дважды за прошедшие 4 года претерпел немало изменений, хотя графики уровня Battlefield 2 от него ожидать не стоит; модели получили по паре тысяч лишних полигонов, а текстуры стали более четкими. Так что, кроме расчетов сотен единиц боевой техники вашей GeForce 7800 здесь будет нечем заняться. Если только вы не научите ее зевать во весь голос.

Не секрет, что возможности оригинального Flashpoint были

Движок за прошедшие 4 года претерпел немало изменений, хотя графики уровня Battlefield 2 ожидать не стоит; модели получили по паре тысяч лишних полигонов, а текстуры стали более четкими.



Внешне объекты практически не изменились.



КОММЕРЧЕСКАЯ ДИЛЕММА
Казалось бы, к чему подобная возня с названиями, когда есть раскрученный и всем известный бренд *Flashpoint*? Однако издатель серии — компания Codemasters — по некоторым причинам не считает проект коммерчески успешным и недавно расторгла соглашение с разработчиками. К счастью, создателям остался движок, но популярной маркой может распоряжаться исключительно Codemasters. Выходов из этой ситуации может быть только два: либо Codemasters снова возьмет под крыло весь сериал, либо продаст якобы неприбыльную торговую марку той же EA. И во втором случае «Мастерам Кода», скорее всего, придется изрядно покусать локти.

сильно ограничены суровым количеством всевозможных глюков, стремительно вылезающих при боевых действиях в городах, лесах и горах. Застрять намертво в стене или разбиться при падении с небольшого бугорка — обычное дело в мире OFP. Каждый опытный игрок отлично знает, что танковая бригада противника менее опасна, чем необходимость устроить засаду на четвертом этаже панельного дома. В *Army Assault* обещают полное отсутствие подобных неприятностей, в доказательство чего действие кампании развернется на острове причудливейшего рельефа, наделенном огромным количеством крупных городов. А в качестве работы над ошибками на диск с игрой заботливо положат и старые кампании на обновленном движке.

ОСТРОВНАЯ ИМПЕРИЯ

Помимо банальной доводки движка ожидаются и существенные изменения в геймплее. Вполне возможно, что отдельные миссии не останутся вовсе. Просто на определенной территории будут идти военные действия, и в зависимости от ваших предыдущих достижений станут планироваться последующие задания. Проваленная засада несет за собой тяже-

На определенной территории будут идти военные действия, и в зависимости от ваших достижений станут планироваться последующие задания.

лую оборону города, а вовремя взорванная колонна с машинами техподдержки не даст врагу быстро восстановиться после недавних боев. В полной же мере система свободного планирования миссий будет реализована в том самом безымянном проекте, о котором — на соседних страницах.

Несмотря на то, что движок *Operation Flashpoint* исполнилось четыре года, в него изначально был заложен огромный потенциал. Легкая ретушь, сотня исправленных багов, и он будет выглядеть немногим хуже отполированных *Battlefield 2* и *Rainbow Six Lockdown*. А многие добавленные в игру новшества привлекут не только ветеранов виртуальных войн, но и полных «салаг», знакомых с миром OFP понаслышке. ■

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▣ Движок *Flashpoint* по заложенным в него возможностям ничуть не устарел.
- ▣ За отсутствием глюков и бесконечных тормозов может получиться отличный «народный» шутер.
- ▣ Режим свободного планирования — чем не революция в жанре?

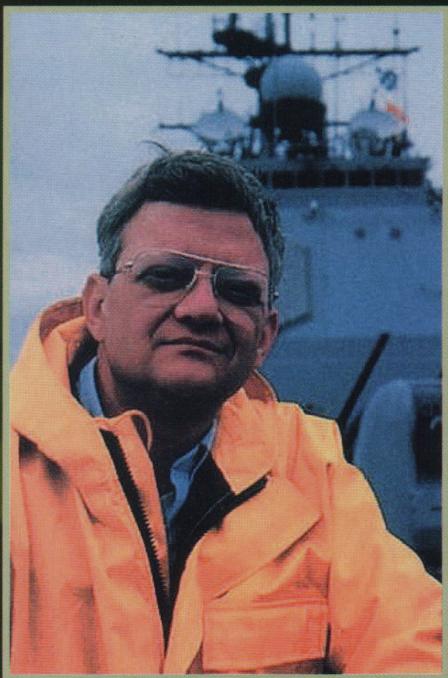
НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▣ Существует масса неопределенностей в концепции игры.
- ▣ *Armed Assault* может не потянуть на нечто большее, чем простой качественный аддон.

ТОМ КЛЭНСИ

самый осведомленный
беллетрист Америки

Максим Петренчук



ЭКСПЕРТ ИЗ НИОТКУДА

Самый осведомленный беллетрист Америки занимает четкую позицию: он не любит русских, а в его книгах всегда побеждают янки. Но если отбросить его зашкаливающий патриотизм, то окажется, что Клэнси — один из лучших писателей Нового Света, к тому же отлично разбирающийся в военной тематике. Миллионер, основатель жанра «технотриллер», создатель игровой студии Red Storm Interactive, филолог по образованию и отличный бизнесмен, он — типичное воплощение «американской мечты», согласно которой даже обычный мальчик, родившийся в захолустном городке Балтимор штата Мэриленд, имеет все шансы стать фигурой мирового масштаба.

Юный Том жил привычной жизнью американского романтика: много читал, сочинял стихи, бегал за местными девицами и всегда хотел писать фантастику. Ради мечты о писательской карьере он поступил на филологический факультет. Неожиданно в университете Клэнси серьезно увлекся флотом и начал писать статьи в тематические журналы — денег

Тайны любят все. Одни тайны создают, другие их охраняют, а трети, хлебом их не корми, пытаются их выведать. Так было заведено и так должно было продолжаться вечно. Тайна — это ведь удел избранных, иначе какая же это Тайна? Но простой парнишка из Мэриленда перевернул представление о закулисных делах, сделав их достоянием всего мира, доказав, что на секретных материалах можно сколотить приличное состояние, не опасаясь за свою жизнь. Главное — подключить фантазию. Военные конфликты, горячие точки, сафари на «Абрамсах», охота на олигархов и geopolитические игры — сочинить объединяющий все это сюжет не так уж сложно. Берем отсталую страну третьего мира, помещаем туда пучок террористов или одного тирана, ставим склад с химическим оружием, добавляем две сверхдержавы, соревнующиеся за влияние, и засыпаем туда ЦРУ на пару с КГБ. Звучит смешно? Том Клэнси, в чьем запасе таких «шуток» хватит еще не на один десяток лет, без труда докажет вам обратное.



Клэнси отлично разбирается во флоте и авиации, неплохо — в оружии, хуже — в бронетехнике, и совсем мало — в дипломатии и geopolитике.

платили немногого, но их вполне хватало на флиртование с сокурсницами.

Но, несмотря ни на какие стремления и увлечения, по окончанию факультета будущий миллионер долго не мог найти нормальную работу. Несколько лет ему пришлось пахать страховым агентом, больше ставя ботинки, нежели зарабатывая деньги. Такое положение вещей не могло продолжаться вечно.

БУНТ ОКАЗАЛСЯ КСТАТИ

Своим сложившимся будущим Клэнси обязан временем своей молодости. Жизнь американских граждан в пятидесятых годах XX века сопровождалась беспрерывной антисоветской истерией и массовыми процессами против всех, кого подозревали в связях с коммунистами. Однажды Тому на глаза попалась пропагандистская статья, в которой рассказывали про бунт на советском корабле «Сторожевой», спровоцированный политруком-перебежчиком по фамилии Саблин. В материале сообщалось, что мятеж был подавлен при помощи артиллерии, а восставший политруководитель — отдан под трибунал и расстрелян. Тут же в голове Клэнси родился сюжет для будущей книги, в которой крейсер превратился в секретную подлодку «Красный Октябрь», а капитан стал ливовцем, чтобы было понятно местным читателям. В лучших

Однажды Тому на глаза попалась пропагандистская статья, в которой рассказывали про бунт на советском корабле «Сторожевой», спровоцированный политруком-перебежчиком по фамилии Саблин. В материале сообщалось, что мятеж был жестоко подавлен.

традициях Голливуда писатель намешал в будущий сценарий секретных агентов США, американский флот, ЦРУ и типичный хеппи-энд, который устраивал массового читателя.

Целый год Клэнси потратил на изучение нюансов, связанных с флотом, армией и военными доктринаами. Создав действительно интересный сюжет и мастерски расписав его, в 1984 году Клэнси отнес рукопись «Охоты за «Красным Октябрем» в издательство. Результат превысил все ожидания — 4 млн. проданных экземпляров, перевод на 14 языков, экранизация с Шоном Коннери в главной роли, а вслед за этим — всемирная слава, обожающей стороной лишь СССР, куда литературу не в меру патриотичного американца, естественно, не пустили.

Найдя золотую жилу, предпримчивый Клэнси тут же переходит на плотный режим работы, штампует книгу за книгой. Будучи законченным прагматиком, Клэнси высасывал тему «холодной войны» до последней капли, пока, наконец, в одно прекрасное утро по телевизору не объявили, что не далее чем вчера Советский Союз прекратил свое существование. Чтобы не потерять востребованность, Тому пришлось пере-



Сэм Фишер — он такой один. Ему не нужен господин. В любой стране, в любом краю, всегда найдет он цель свою.

НЕ ДЛЯ КАПРИЗНЫХ

Клэнси стал одним из первых писателей, решивших освоить молодой и перспективный рынок компьютерных игр. В 1996 году была основана студия Red Storm Entertainment, чья первая игра — Rainbow Six (1998) — рассказывала игроку про не-легкие будни командующего подразделения. Следующие линейки продуктов, Ghost Recon и Splinter Cell, описывали похожую тематику. Зная любовь Клэнси к общемировым конфликтам, удивительно, что он не сделал ни одной масштабной военной стратегии. Вполне возможно, что причиной стала повышенная капризность поклонников жанра, напрямую сказывающаяся на продажах.

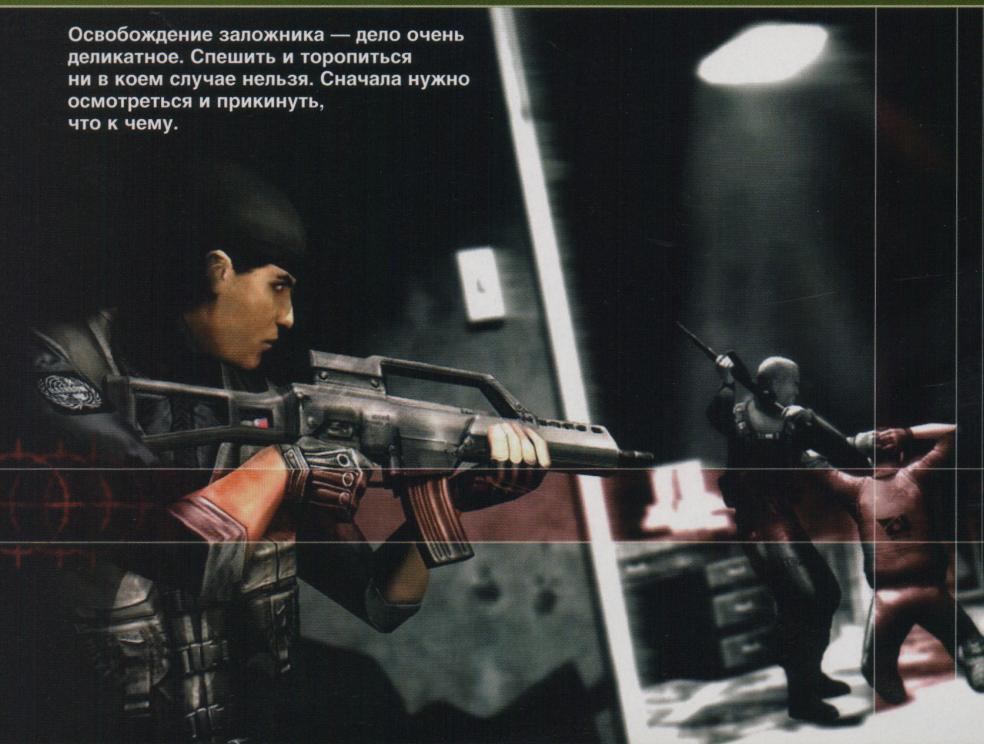
VODKA, STUKACH, MEDVED И BURKA

Секрет успеха Клэнси при ближайшем рассмотрении оказывается прост, как фруктовое мороженое: писатель всегда дает людям интересные, проработанные и востребованные сюжеты. Отсюда и главное достоинство и одновременно недостаток его литературы — обилие так называемой «голливудщины». С одной стороны, Голливуд умеет делать красивые, зрелищные и интересные блокбастеры, с другой — тираж любого такого фильма прямо пропорционален числу сознательно искаженных фактов. Так же и у Клэнси: автор прекрасно разбирается в системе работы советских спецслужб, но тут же пишет, будто у помощника министра обороны СССР дневная норма

еды состоит из бутылки водки, куска колбасы и краюхи черного хлеба.

В таком подходе нет ничего удивительного, поскольку необходимо, чтобы даже самая последняя домохозяйка поверила в правдивость книги. Некоторые американцы до сих пор думают, что в Москве медведи в тулупах ходят, и именно поэтому веселее всего книги Клэнси читать в оригинале. Только так можно познать колорит русского слова «Stukach» и встречающейся посреди текста фразы моряка «We shall fight for the Rodina!» Самые внимательные найдут в том же «Красном Октябре» русского по-

Освобождение заложника — дело очень деликатное. Спешить и торопиться ни в коем случае нельзя. Сначала нужно осмотреться и прикинуть, что к чему.



УКРАИНСКИЙ ОТВЕТ ТОМУ КЛЭНСИ

Когда в Украине произошла «оранжевая революция» и «януковские» отчаянно резались с «ющенковскими», на прилавках местных магазинов появились пиратские диски с игрой «Галичина» — пиратским модом к *Ghost Recon*. Покупателям самостийной модификации предлагалось в роли российского спецназовца освободить Украину от львовских сепаратистов. Диск свободно продавался и очень даже неплохо покупался, пока один из западных чиновников, случайно зайдя в магазин, не обнаружил пропагандистский продукт. После громкого скандала игра была изъята с полок, а дальнейшая судьба ее разработчиков до сих пор остается неизвестной. При этом о пиратстве не было сказано ни слова, и никаких жалоб в офис *Ubisoft*, находящийся в Москве, не поступало. Не иначе, как из политических же соображений.



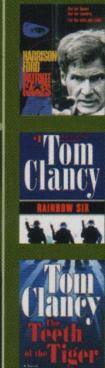
В то же самое время, наивно считать Клэнси этаким «милитаризированным» Дэном Брауном, который, прикрываясь интеллектуальными клише, штампует откровенно «попсовые» сюжеты. В реальной жизни Том — настоящий специалист. Нередко он консультирует военных.

литрука по фамилии Путин, а во всех остальных книгах заметят регулярно попадающиеся иностранные слова типа «medved».

НОСТРАДАМУС ЗА БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ

В то же самое время, наивно считать Клэнси этаким «милитаризированным» Дэном Брауном, который, прикрываясь интеллектуальными клише, штампует откровенно «попсовые» сюжеты. В реальной жизни Том — настоящий специалист, и даже американская армия частенько обращается к нему за консультациями. Если он пишет про подлодки, создается впечатление, будто он ими командинет не первый год; если сравнивает «Калашникова» и «Узи», кажется, будто действительно держал оба автомата в руках и досконально разбирается в их отличиях.

Клэнси отлично разбирается во флоте и авиации, неплохо — в оружии, хуже — в бронетехнике, и совсем мало — в дипломатии и геополитике. Тем не менее, некоторые его выводы оказались судьбоносными и действительно оправдались, получив восторженные отзывы многочисленных специалистов. К примеру, в 1986 году в книге *Red Storm Rising* Клэнси описывал перспективу войны за нефть на Ближнем Востоке между СССР и США в 80-е годы. Так оно и вышло: исламисты подорвали в Азербайджане советскую нефтяную структуру, экономике СССР грозил неминуемый коллапс, и, немного посоветовавшись, Политбюро решило начать ближне-



БИБЛИОГРАФИЯ:
The Hunt for Red October (1984)
Red Storm Rising (1986)
Patriot Games (1987)
The Cardinal of the Kremlin (1988)
Clear and Present Danger (1989)
The Sum of All Fears (1991)
Without Remorse (1993)
Debt of Honor (1994)
Executive Orders (1996)
Rainbow Six (1998)
The Bear and the Dragon (2001)
Red Rabbit (2002)
The Teeth of the Tiger (2003)

восточную экспансию. В результате все вылилось в позиционную войну в Германии и морскую — в водах Исландии.

Другой интересный прогноз: по мнению Клэнси, хваленые американские «Апачи» в условиях реальной войны должны оказаться чесноками уязвимыми. И действительно, через 15 лет, в 2003 году, во время военной операции США в Ираке, хваленые «Стелсы» показали себя далеко не с лучшей стороны, что также отлично подтвердила война в Югославии. Но самое интересное, что при всей своей прозор-

ливости Клэнси тут же умудряется лепить не-простительные глупости. Так, значимость знаменитой брежневской стратегии «танкового кулака» в его книгах сведена на «нет», и литературные американцы колют наши «тэшки» как орешки. Это при том, что до сих пор русские танки считаются лучшими в мире, подтверждая свое качество количеством заказов на них.

ДВУЛИКИЙ ТОМ

Основная же особенность творчества писателя в том, что Клэнси буквально помешан на военных делах. В его вселенной не существует дипломатии, нет места тонким политическим интригам, и при любом раскладе любой войны Америка должна победить, иначе покупать его книги, с точки зрения целевой аудитории, не будет никакого смысла. Ведь гораздо проще дать читателю то, чего он жаждет, а не пытаться посыпать его в тонкости geopolitiki.

И в этом смысле Клэнси стоит на голову выше многих своих коллег. Делая сознательные ляпы, слегка подтасовывая факты и наставляя Россию исключительно медведями и членами кремлевской верхушки, он пытается вставлять в свои произведения какую-то аналитику. Закрывая глаза на несущественные для американского читателя мелочи, он снабжает его же массой познавательных нюансов, которые в художественной литературе являются редкими гостями. Возможно, именно поэтому его творчество далеко от статуса «бульварщины» и вряд ли приблизится к нему.

PlayStation®²
OFFICIAL MAGAZINE РОССИЯ

ЗАМОЧИ ВСЕХ
ЛЮДЕЙ!™

ПЕРВЫЙ НОМЕР
ЛЕГЕНДАРНОГО ЖУРНАЛА
В ПРОДАЖЕ
С 3 ОКТЯБРЯ 2005



Игры специального назначения

Роман Овсянников

Где-то там, в тысячах миль отсюда, пахнет гарью и ничего не слышино от стрельбы. А по нашим экранам ползают пластмассовые танки, стреляя восковыми пулями в оловянных солдатиков. Вместо крови льется клюквенный сироп. Доставайте колу, поп-корн, пиццу или что вы там предпочитаете во время шоу.

Вокруг горящий Багдад (Могадишо, Кабул, Бейрут...). Обжуренные люди в черных тюрбанах с автоматами. Хаммеры. Вокруг *Joint Operations*, *Ghost Recon*, *SOCOM*. Вокруг вечерние новости. Устраивайтесь поудобнее. Нельзя пропустить такое реалити-шоу.

История жанра – история военных конфликтов

ИСТОРИЯ ЖАНРА И ЛУЧШИЕ ЕГО ПРЕДСТАВИТЕЛИ

America's Army: Operations



Дата выхода: август 2002
Разработчик: U.S. Army
Издатель: U.S. Army
Платформа: PC

Совершенно бесплатный самоучитель молодого сержанта оказался к тому же неплохой игрой. Столь тщательно смоделированного оружия вы точно нигде не найдете. Радует и оперативность выхода обновлений и патчей.

SOCOM: U.S. Navy SEALS



Дата выхода: август 2002
Разработчик: Zipper Interactive
Издатель: SCEA
Платформа: PlayStation 2

Несмотря на идиотское название, этот PS2-эксклюзив — добротный шутер с чуть упрощенной боевой системой, рвущийся в онлайн. К сожалению, у владельцев консолей от Sony в нашей стране с этим пока проблемы.

Tom Clancy's Rainbow Six
Дата выхода: июль 1998
Разработчик: Red Storm
Издатель: Red Storm
Платформа: PC, PlayStation

Delta Force
Дата выхода: сентябрь 1998
Разработчик: NovaLogic
Издатель: NovaLogic
Платформа: PC

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear
Дата выхода: август 1999
Разработчик: Red Storm
Издатель: Red Storm
Платформа: PC, PlayStation

НА ПОРОГЕ ВОЙНЫ

Вы знаете, как это бывает: жить в выдуманных мирах проще, чем в реальности. Хотя бы потому, что играя, большинство из нас стремится от нее уйти, пусть не полностью и ненадолго. Никому не придет в голову оценивать аэродинамическую достоверность драконьего крыла или реалистичность какого-нибудь огненного шторма. Чем дальше ты от настоящего времени — тем меньше вопросов.

Вспомните, как все начиналось. Место действия первых значимых шутеров — мир либо на всю голову футуристический (Doom, Quake), либо насквозь пропитанный всякой магической чертовщиной (Heretic, Hexen). Мощности компьютеров не позволяют сделать особо умный AI или реалистичную баллистическую модель, а без них никуда.

По мере приближения к реальности кое-что, конечно, меняется. Мы входим в двадцатый век, век современных войн. Мы переигрываем Маркет-гарден. Мы примерно двести восемьдесят с половиной раз высаживаемся в Нормандии, будь она неладна. Вооружение и основные принципы ведения боя в Medal of Honor, Call of Duty, Battlefield 1942, Vietcong становятся все более похожими на те, что применяются сейчас.

НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Параллельно совершенствуется графика, становится похожим на правду звук, входит в общепотребительную речь слово-паразит «реализм». Но что-то все не то. Из вашего автомата тридцать, пятьдесят лет назад стрелял кто-то другой, кто-то настоящий. Все эти сражения давно выиграны (или проиграны), описаны, за- нумерованы и сданы в архив.

Круиз-контроль работает, вы чувствуете дистанцию между игрой и собой. Разработчики заставляют вас в машину времени, показывают красивое кино и даже дают пострелять. Большинство такого типа шутеров не делают упор на тактику — они добиваются цели совсем другими методами. Красивой историей, неожиданными сюжетными поворотами, визуальным фейерверком, наконец. И это вовсе не плохо.

ДВЕ БАШНИ

В то же время формируется и другой тип игр, с равными основаниями претендующий на звание дедушки современных военных шутеров.

Осенью славного 1998 года, когда народ в нашей стране судорожно меняет доллары на рубли и обратно, в остальном мире с небольшим перерывом выходят два замечательных тактических проекта: Tom Clancy's Rainbow Six и Delta Force. Без многочисленных сравнений в прессе, конечно, не обходится, хотя суть этих игр различается весьма сильно. Что и показывает дальнейшее развитие серий.

В Rainbow Six основа геймплея — планирование задачи для отряда из семи человек; при этом ее, задачи, выполнение вырождается в действие скорее техническое. Вернее, в последовательность действий. Именно этот факт и служит основой для дальнейшего развития серии: в прошлогоднем RS: Raven Shield игровая механика по большому счету точно та же.

Delta Force же изначально и выглядит, и ведет себя иначе: необъятные открытые пространства, четкие приказы начальства, настоящие тактические, снайперские поединки. Впоследствии, правда, серию заносит в какие-то непонятные дебри (точнее, пустыни): Land Warrior и особенно Black Hawk Down превра-



щаются в военно-патриотический расколбас с дымовыми гранатами и тупыми как пробка противниками, а былая тактика становится чем-то вроде аппендицса.

Тем не менее, именно эти две игры определяют нынешние фамильные черты жанра: понятие тактического плана миссии, честная физика (одна пуля — один труп) и общая атмосфера опасности и незащищенности.

СЕГОДНЯ И КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Подобное накопление опыта дает скачок в качестве. Как-то стихийно рождается новый класс игр — злых и бескомпромиссных, игр про почти настоящую войну. Современные технологии уже позволяют реализовывать достаточно масштабные боевые операции, рассчитывать траекторию пули и моделировать качественные, правдоподобные взрывы, создавать детализированный окружающий мир и наделять врагов сложными алгоритмами искусственного интеллекта. Современные технологии позволяют делать все, что угодно — делать все, что угодно, с нами. Когда игроку предлагают штурмовать город, о котором он только пару дней назад читал в новостных лентах Интернета, это уже совсем другое восприятие.

Одной из первых ситуацию понимает «злополучная» американская армия. В середине 2002-го на PC выходит *America's Army: Operations* — то ли игра, то ли симулятор боевых учений пехоты. Появление этого продукта — шаг в немалой степени пропагандистский; тем паче, что распространяется он совершенно бесплатно. Особенно в военкоматах. Уточненную пикантность ситуации придаст разворачиваемая новым американским правительством антитеррористическая кампания.

Игра, тем не менее, получается весьма интересной: например, там очень детально смоделировано оружие и все, что с ним связано. Кроме того, она обладает голливудским звуком и крахмальным деревом всяческих многопользовательских опций и онлайновых рейтингов. Это, вкупе с уже помянутой благотворительной раздачей AA, делает ее весьма почитаемой в определенных кругах. Игра быстро обрастает аддонами и модификациями.

Кстати сказать, в этом году звездно-полосатые отряды доберутся и до PlayStation 2 с Xbox. Ищите *America's Army: Rise of a Soldier* в ноябре.

Я БЫСТРО УЧУСЬ, ОСОБЕННО КОГДА ПО МНЕ СТРЕЛЯЮТ

Несильно отстают и более привычные разработчики. Red Storm, создатель серии *Rainbow Six*, глядя на разброд и шатание, происходящие с конкурирующей серией *Delta Force*, запускает новый проект под новым именем — *Tom Clancy's Ghost Recon*. Этот проект уходит в сторону от чистой тактики, предлагая игроку более реалистичную боевую обстановку и больше действия. Это выражается, например, в сильно упрощенной системе командования и планирования.

Сюжет игры крайне занимательен: 2008-й год и русские реваншисты, угрожающие союзным республикам (что не мешает официальному изданию на территории России). Военная пропаганда шагает по миру: так, в одной из миссий аддона к GR слышится эпическая битва на Красной площади, а в вышедшей год назад на всех консолях *Ghost Recon 2* фантазия Тома Клэнси буйствует еще сильнее.

Просто для справки: вторая часть игры для PC отменена.

БУРЯ В СТАКАНЕ

Чуть позже появляется *Conflict: Desert Storm*, задуманная как первая часть трилогии об операциях в Персидском заливе. Игра, вообще говоря, посредственная, зато исправно выходит на всех платформах. Операцию «Буря в пустыне» предполагается осуществлять посредством небольшого отряда при поддержке неказистой графики и управления с удобством ниже среднего.

Через год спешно выходит вторая часть, *Conflict: Desert Storm II — Back to Baghdad*. Снова на PC и всех консолях, включая GameCube. Военная операция в Ираке в самом разгаре. Разработчики вроде бы снова переносят нас в год 91-й, в битвы за нефть Кувейта, но все мы прекрасно знаем, что они имеют в виду куда более недавние события.

ИСТОРИЯ ЖАНРА И ЛУЧШИЕ ЕГО ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield



Дата выхода: март 2003

Разработчик: Ubisoft Montreal

Издатель: Ubisoft

Платформа: PC

Прямой конкурент *SWAT 4*. Продвинутая графика, операции по всему миру и уклон в сторону планирования — что еще нужно офицеру для счастья? Разве что продолжение — *Athena Sword*.

Operation: Flashpoint



Дата выхода: март 2003

Разработчик: Bohemia Interactive

Издатель: Codemasters

Платформа: PC

OFP — до сих пор один из самых «атмосферных» военных шутеров. Взглянуть на нее стоит ради интересной, хоть и линейной кампании и множества сетевых возможностей. Аддон *OFP: Resistance* также весьма неплох.

Delta Force 2

Дата выхода: октябрь 1999

Разработчик: NovaLogic

Издатель: NovaLogic

Платформа: PC

SWAT 3: Close Quarters Battle

Дата выхода: ноябрь 1999

Разработчик: Sierra Entertainment

Издатель: Sierra Entertainment

Платформа: PC

Delta Force: Land Warrior

Дата выхода: ноябрь 2000

Разработчик: NovaLogic

Издатель: NovaLogic

Платформа: PC



История жанра – история военных конфликтов

История жанра и лучшие его представители

SWAT 4



Дата выхода: апрель 2005
Разработчик: Irrational Games
Издатель: Vivendi Universal Games
Платформа: PC

Игра от Irrational — для тех, кого увлекают тактика и управление взводом. Разнообразные антитеррористические миссии и продуманная система управления выделяют SWAT 4 в ряду конкурентов.

Joint Operations: Typhoon Rising



Дата выхода: ноябрь 2004
Разработчик: NovaLogic
Издатель: NovaLogic
Платформа: PC

JO изначально задумывалась как проект, ориентированный на сетевую игру. Если у вас быстрый Интернет — добро пожаловать в индонезийские джунгли! Теплый прием с пальбой и взрывами обеспечен.

Delta Force: Xtreme

Дата выхода: апрель 2005

Разработчик: NovaLogic

Издатель: NovaLogic

Платформа: PC

Close Combat: First to Fight

Дата выхода: апрель 2005

Разработчик: Destineer

Издатель: 2K Games

Платформа: PC, Xbox

Conflict: Desert Storm

Дата выхода: октябрь 2002

Разработчик: SCi

Издатель: Gotham Games

Платформа: PC, GameCube, PlayStation 2, Xbox

IRON MALDEN

Позже появляется Operation Flashpoint: Cold War Crisis — один из самых талантливых проектов на тему. Замечательно детализированный, красивый и с отличной сетевой игрой. Местом действия, правда, выбраны абстрактные острова Мальден (очень похожие на Балканы). Все происходит в самый разгар холодной войны, в 85-м.

Здесь вы как никогда больше ощущаете себя не командиром элитного спецотряда, а обычным солдатом, выполняющим свою ненитрую работу, но от которого, по большому счету, ничего не зависит. Куда-то едут джипы и летят вертолеты. Вблизи кто-то палил, вдали что-то взлетает на воздух. Война не просто идет вокруг — она шагает рядом с вами, иногда отвешивая здоровенного тумака. А сохраняться разрешают только один раз за миссию...

НОВАЯ СЕТЕВАЯ ЛОГИКА

Во второй половине прошлого года NovaLogic, создательница знаменитой Delta Force, выпускает свою «альтернативную» игру под именем Joint Operations: Typhoon Rising. Проект ориентирован на сетевую игру; фактически, он переносит знакомые по Battlefield 1942 ощущения в современный мир. Дело происходит в наши дни в Индонезии, где в очередной раз один неизвестный нам человек пытается отнять власть у другого. В обязателном порядке прилагаются десятки квадратных километров джунглей и большое количество разно-всякой военной техники.

Несмотря на широкую аудиторию, Joint Ops не стесняется быть реалистичной. В некоторых моментах. Здесь очень легко умереть: как правило, для этого достаточно одного точного попадания. С другой стороны, управление старается понравиться вне зависимости от того, кто ты в данный момент — солдат или целый вертолет. Просто играть, трудно победить — кажется, этот лозунг придумали в свое время еще создатели Commandos.

VIRTUAL INSANITY

Вся эта виртуальная всемирная экспансия продолжается. Игроведы не стесняются получать прибыли, манипулируя внутренней агрессией сотен тысяч людей. Каждый год их продукты становятся все совершеннее.

Но в ближайшее время военные шутеры вряд ли приблизятся к реальности сильнее, чем они есть сейчас. Речь не о физической модели или количестве отдельных травинок в ландшафте. Речь об атмосфере.

Никто не хочет быть в шкуре бойца, лежащего в окопе под пулеметным огнем.

Людям интересна романтика. Солдат не бросает товарища в беде, солдат у костра распевает песни, солдат форсирует реку вброд с оружием в зубах, солдат бьет без промаха. С колена из винтовки в самолет. Солдат, в крайнем случае, погибает героям.

В действительности сто солдат из ста погибают пушечным мясом.

ВОЙНУ — В КАЖДЫЙ ДОМ

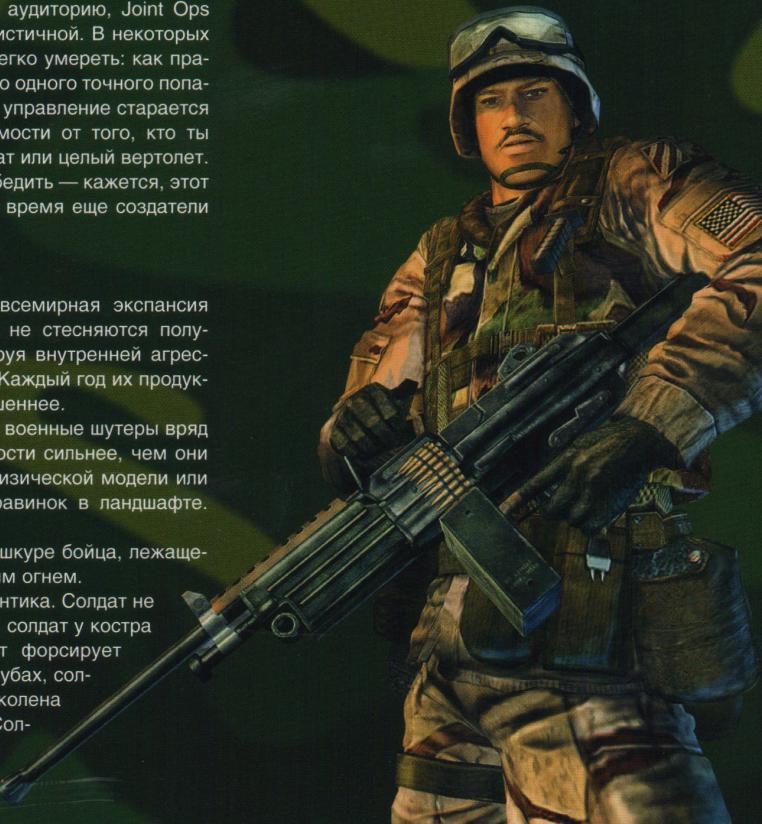
Неприятность состоит в том, что, наевшись этой романтики, мы перестаем отличать игру от реальности. Привыкнув воспринимать военные действия как жестокое, красивое, трагичное, но все же зрелище, мы уже не можем перестроиться. В новостных программах мы видим яркие взрывы, четкие текстуры и шикарную анимацию. И ничего более. При штурме района убито 1700 человек, потеряно 38 солдат. Вау, сложная миссия.

Недалекое будущее: небольшие эпизоды или миссии для популярных военных шутеров, основанные на реальных событиях в мире, появляются в Интернете, через какой-нибудь месяц, а то и неделю после этих событий.

Чуть более далекое будущее: командиры военных отрядов планируют свои спецоперации в зависимости от того, что интересного появилось в последнее время на сайте какой-нибудь там Operation: Flashpoint 3. А почему нет?

Пока же нас дразнят по телевизору идеальным, но неинтерактивным игровым миром. Но продающиеся в магазинах игры все еще далеки от жизни.

С каждым новым шутером эта грань между двумя мирами становится чуть менее четкой. Что будет, когда она сотрется совсем? ■



Турагенство «Теперь ты в армии»

Горячие точки реального и виртуального миров — насколько они совпадают? Какому городу, какой стране готовиться к следующей атаке цифровых террористов, сепаратистов, миротворцев? Карта мира говорит сама за себя.



Лос-Анджелес, США
SWAT 4

Быть бойцом SWAT в Городе Ангелов очень удобно — без работы не останешься.

NORTHERN AMERICA



Лондон, Англия
Rainbow Six

Много стрельбы вокруг Аббатства и Биг-Бена — это Rainbow Six.

EUROPE



Бейрут, Ливан
Close Combat:
First to Fight

Преволюции после выборов средней честности — дело обычное.



Куба
Ghost Recon:
Island Thunder

Только спецотряды могут восстановить спокойствие после смерти Фиделя.

SOUTHERN AMERICA



Рио-де-Жанейро, Бразилия
Rainbow Six: Raven Shield

Самый криминальный город мира нуждается в поддержании порядка извне.



Эритрея
Ghost Recon:
Desert Siege

Отделение государства Эритрея от Государства Эфиопия — во всех подробностях.

представляет

COVERSTORY



Грузия *Ghost Recon*

Именно здесь в 2008 году начинается военная экспансия русских реваншистов.



Самарканд, Узбекистан *Rainbow Six: Eagle Watch*

Среди прочих миссий в этой игре присутствует освобождение Тадж-Махала от террористов.



Багдад, Ирак *Conflict: Desert Storm II — Back to Baghdad*

Официально — «Буря в пустыне». На деле — вольное переложение «Шока и трепета».



Северная Корея *Ghost Recon 2*

Том Клэнси предполагает, что в недалеком будущем северо-корейские коммунисты все-таки сделали ядерное оружие.



AFRICA

Могадишо, Сомали *Delta Force: Black Hawk Down*

Провальная операция в Могадишо — одна из главных неудач ряда «Дельта».



Индонезия *Joint Operations: Typhoon Rising*

Собирать разваливающуюся на куски Индонезию — наша с вами задача.



AUSTRALIA

Макс Пейн

и его взгляды на жизнь, любовь и смерть

Все мое прошлое — лишь разрозненные рисунки на бумаге. Сказанные когда-то слова висят в воздухе, как воздушные шары. Я — персонаж комикса. Смешно до смерти... Это худшее, что могло со мной произойти.

Прошлое — это головоломка. Оно словно разбитое зеркало. Пытаясь собрать его по кусочкам, ты видишь, как оно меняется. И меняешься вместе с ним. Оно может убить. Может свести с ума. Или помочь обрести свободу...

Бежать от прошлого — все равно что бегать по кругу.

Однажды ты узнаешь, что госпожа удача — настоящая шлюха. Как раз в этот момент у тебя не окажется в кармане ни гроша.

После 2000 года конец света превратился в клише. Но не мне об этом судить, конченому человеку, пытающемуся противостоять империи зла и борющемуся с чудовищной несправедливостью. Все субъективно. Существуют только личные трагедии. Когда это случается с тобой, ничего уже не клише.

Когда начинают стрелять, все решает случай. Думать иначе — обманывать себя. Все, что ты можешь сделать — жать на курок и оставаться в живых... столько, сколько получится.

Прошлое — это зияющая бездна. Твой единственный шанс — обернуться и заглянуть в нее. Но это как целовать холодные губы умершей возлюбленной. В ее раскрытых устах — только тьма. Мы готовы страдать и умирать за то, что нам дорого. За любимых, за то, во что верим.

Зеркала куда привлекательнее телевидения.

Все это время мы неправильно понимали сказку о спящей красавице. Принц целовал ее не для того, чтобы разбудить. Прослав сто лет, едва ли кто-то сможет проснуться. Все было наоборот. Он целовал ее, чтобы самому очнуться от кошмара, из-за которого он оказался там.

Загадка пропasti в том, что как бы долго ты ни карабкался наверх, в любую минуту можешь сорваться.

Когда кто-то вытаскивает тебя из-под обломков, когда ты уже сдался и смирился со смертью... это любовь. Когда кто-то, как бы тяжело ни было, говорит, что надежда есть... Что есть выбор. Что можно убрать пистолет. Это любовь. Любовь причиняет боль.

Я не знаю, как насчет ангелов, но людей наделяет крыльями страх.

Когда думаешь, что достиг самых глубин отчаяния, неожиданно становится еще тяжелее. Как заставить умолкнуть голоса в голове, что шепчут, что ты должен быть доволен... что хотя бы теперь твоя месть оправдана с любой точки зрения. Эти голоса не оставляют ни малейшего сомнения в том, что я проклят.

Все неприятности в моей жизни всегда начинались со смерти женщины.

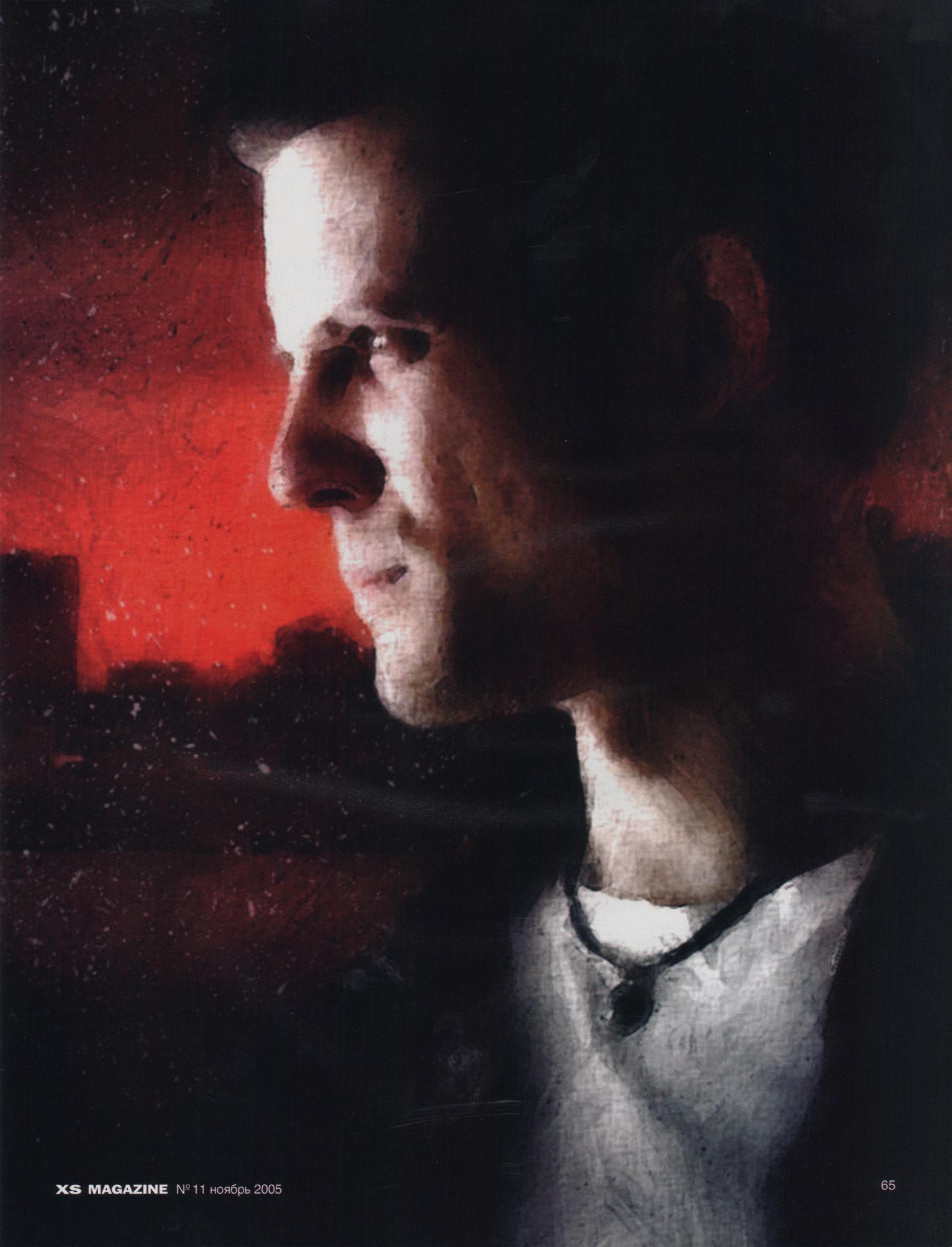
Выбора нет. Есть только прямая линия. Иллюзия появляется после, когда спрашиваешь «Почему я?», «А что, если бы..?» Когда оглядываешься и четко видишь все пути, которыми мог бы пройти, будто ветви дерева бонсай или разветвленную молнию.

Смерть неизбежна. Страх перед ней заставляет нас играть осторожно, подавляя эмоции. Это проигрышная позиция. Без страстей вы — покойник.

Эйнштейн был прав, время относительно. Когда на вас направлено дуло пистолета, время замедляется. Ваша жизнь проносится перед вами, оставляя разбитые сердца и шрамы. Осознав это, вы можете прожить полноценную жизнь за долю секунды.

Стрельба из пистолета — это выбор из двух вариантов: либо вы жмете на спусковой крючок, либо нет.

Загадка пропasti
в том, что как бы долго
ты ни карабкался
наверх, в любую минуту
можешь сорваться.



Олег Иноземцев

Покаяние старого света

Хоть раз в несколько лет 1 сентября происходит что-то хорошее. В этом году в этот день в Европе торжественно стартовала PSP. В Великобритании, где Sony из кожи вон вылезла, чтобы не допустить попадания на рынок импортных приставок, люди чинно-благородно выстроились в длинные очереди. В остальных частях Старого Света картина была чуть менее впечатляющей, но в целом похожей. И ничто бы не омрачило этот день, если бы не одно обстоятельство. Одна мысль не давала покоя тысячам мерзнувших в очередях геймеров: они получили PSP последними. Японцы играют в нее уже почти год. Американцы — полгода. Почему же о Европе вспомнили в последнюю очередь? Чем она так провинилась?

САГА О ТРИЛОГИИ В ДВУХ ЧАСТЯХ

Сразу после выхода *Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht* в стане поклонников японских RPG началось нечто невообразимое. Namco удалось почти невозможное: создать ролевую игру, которая решительно ничем не уступала бы *Final Fantasy*, а во многом даже ее превосходила. В основном потому, что была куда менее попсовой. Однако именно из-за этого в США она продалась довольно плохо. До Европы же не добралась вовсе, чем вызвала бурю негодования геймеров.

Прошло время и — о чудо! — выяснилось, что *Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose* в Европе все-таки выйдет. Причем уже совсем скоро. Проблема лишь в одном. *Xenosaga* — это трилогия. Замороченная настолько, что вникнуть во все нюансы сюжетных перипетий очень трудно, даже пройдя обе части (уже вышедшие в Японии и США). И хотя одна часть игры, конечно, лучше, чем ни одной, ситуация все равно складывается абсурдная. Тем более, если учесть, что никто не поручится за выход в Европе *Xenosaga Episode III*.



Старушка Европа в полете, как фанера над Парижем.

Подобная ситуация случается не в первый и не во второй раз. Она повторяется практически каждый раз, когда выходит новая консоль. С ней же мы сталкиваемся, когда речь заходит о выпуске в Европе приставочных игр, созданных за океаном (прежде всего, разумеется, японских). Сбор под петициями подписей геймеров, молящих издателей выпустить очередной японский шедевр в Старом Свете, давно перестал быть чем-то из ряда вон. Хотя, если на секунду задуматься, ситуация абсурдна. Ведь речь идет не о благотворительности. Люди просят упирающегося издателя дать им возможность потратить деньги на его продукцию! Адам Смит перевернулся бы в гробу.

МИМО КАССЫ

Истории с невыходом в Европе японских тайтлов многочисленны и зачастую смешны. Эпопея с *Xenosaga* стала притчей во языцах (о ней вообще отдельный разговор). Не менее показательна и история с популярнейшей вселенной *Shin Megami*

Tensei. В Японии сериал выходит вот уже почти 15 лет. В США он дебютировал больше 10 лет назад. В Европе — в июле этого года. Atlus удостоила нас *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call...* и все. Американцы давно прошли *Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga* (во многом родственную *Lucifer's Call*) и со дня на день ждут *Digital Devil Saga 2*, а европейцы опять остались ни с чем.

Но это все хоть и шедевры, но шедевры, не приносящие очень много денег. С ними действительно все непросто (хотя непонятно, почему это должно волновать потребителей). Какова же судьба более популярных тайтлов? Тех, скажем, что с видной регулярностью выпускает гигант японской игровой промышленности *Square Enix*? С ними ситуация ненамного лучше. *Final Fantasy X* — игра, ради которой многие купили себе *PlayStation 2* — вышла в Европе лишь через год после ее японской премьеры и через полгода после американской. Столько же до берегов Старого Света добиралась и *Final Fantasy X-2*.



Kingdom Hearts, создававшаяся практически для западного рынка, и та задержалась на 8 месяцев. Что касается новейшей разработки Square Enix — Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus, — то для Европы она официально еще даже не анонсирована.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАНАВЕС

Главная причина проблемы до смешного проста: из трех главных рынков видеоигр Европа — самый сложный и наименее привлекательный. Даже если не считать Россию частью Европы (а в данном контексте игровые издатели ее таковой как раз не считают), по численности населения Старый Свет вдвое превосходит США и вчетверо — Японию. Несмотря на это, европейцы тратят на игры куда меньше денег, чем их собратья за океаном, и по обороту этот рынок остается самым маленьким. Тем более, когда речь заходит о продажах японской продукции. Против менталитета не попрешь. США — страна эмигрантов. К тому же, с Японией ее связывают давние торговые отношения.

Buy Nintendo Revolution at Lik-Sang.com - Microsoft Internet Explorer

Edit View Favorites Tools Help

Address http://www.liksang.com/list.php?nav=left_top&category=314&PHPSESSID=854ead1fdcf319188315aecd46f0f380 Go Links

Зайти | Создать Ящик | корзина покупателя | справка

FREE SHIPPING WORLDWIDE
for all import games

GAME BOY micro

PlayStation2 | GameCube | Xbox | Dreamcast | Nintendo DS | PSP | Gameboy | Handheld | Classics | Lik Sang Europe

Toys & Figures | Game Music | SmartJoy Corner | Computer | Cool Stuff | Pre-Orders | Payback Points

Найти продукты

Поиск

PlayStation2
GameCube
Xbox
Dreamcast
Nintendo DS
Sony PSP
GameBoy
Handheld
Classics
Toys & Figures
SmartJoy Corner
Cool Stuff

Домой > Nintendo Revolution

Просмотр Nintendo Revolution

• Consoles
• Controllers
• DDR and Music
• Cables & Adapters
• VGA Adapters
• Memory Cards
• Games (US)
• Games (JAP)
• Other
• Repair
• Cheating & Import
• Light Guns

WELCOME TO N REVOLUTION

Nintendo Revolution is powered with IBM and ATI hardware and will be backwards compatibility with the GameCube, feature wireless controllers and come with online support and DVD playback functions.

Finally, the Revolution will be an all-in-one box, allowing you to simply play all retro titles ever created on any Nintendo branded living room system. From Famicom to Super NES, N64 and GameCube! Most of the classics will be available for download, a media-rights content managing software being integrated in the system for this purpose.

Последние Новости

E3 2005 In Stock and Shipping - 14 Hours of Gaming Frenzy Coverage [Trailer Inside]

КАК МЫ КУПИЛИ СЕБЕ СЧАСТЬЯ

Мы бы не взялись рекомендовать вам те или иные интернет-магазины, если бы не опробовали на себе, как работает вся система. Отчитываемся.

Первым делом мы отправились на eBay. Регистрация занимает считанные минуты. От вас не требуется решительно ничего, кроме знания самых элементарных сведений о себе. Далее — выбираем товар. В нашем случае это были *Shin Megami Tensei: Nocturne* (всего за несколько месяцев ставшая чуть ли не раритетом) и *Shadow Hearts: Covenant*, который ваш покорный слуга умудрился пропустить. За *Nocturne* расплачивались наличными. Мы связались с продавцом, убедились, что он принимает деньги через Western Union, отправили нужную сумму. Уже на следующий день продавец отрапортовал, что отправил товар. Итого мы выложили: \$75 за саму игру и \$8 за доставку авиапочтой. *Shadow Hearts: Covenant* покупали через небольшой магазин-член. Оплата — по карте Visa Classic, всего \$21. Доставка авиапочтой — еще \$4. *Nocturne* ждали меньше трех недель. *Covenant* «путешествовал» чуть дольше — около пяти недель. В этом проблема магазинов: у них больше хлопот и с ними сложнее связаться. Зато гонит больше.

Вторым на очереди стоял Lik Sang. Уж очень нас манила красная японская DS (\$170). На сей раз мы решили испытать все прелести курьерской доставки. Стоит дорого — \$63 через DHL. Зато всего через два с половиной дня после оформления заказа на пороге редакции нарисовался курьер. Правда, нас ждал неприятный сюрприз. Если груз, перевозимый через российскую границу, стоит дороже 5000 рублей, он облагается пошлиной. Плюс DHL берет плату за ускоренное прохождение таможни (очень ценная штука; если бы не она, нам бы самим пришлось ехать на таможню, стоять в очередях и общаться с чиновниками). Итого еще \$95.



Американцы выросли на японских видеоиграх. Про европейцев это можно сказать со значительно большей долей условности. Японские издатели все это прекрасно понимают и просто не хотят связываться с этим рынком. Многие японские игры, выходящие в Европе, издают местные компании (как это было, например, с *Lucifer's Call*, за которую взялась *Ubisoft*).

И если бы дело было только в прибыли, мягко говоря, не соответствовавшей ожиданиям издателей, ситуация не была бы настолько отчаянной. Проблема в том, что чисто технически выпустить японскую игру в США гораздо проще и дешевле, чем в Европе. Ее нужно лишь перевести на английский язык и доставить через океан. Со Старым Светом все куда сложнее. Впервые, игру нужно перевести из формата NTSC в PAL — процесс долгий и мучительный. Во-вторых, диалоги необходимо перевести не только на английский, но и на основные европейские языки. В случае с RPG, отличающимися огромным коли-

Хороша Маша, да не наша — старушка Европа в обломе.

чеством текстов, это означает многие месяцы работы и весьма существенные затраты. В-третьих, необходимо иметь налаженные каналы распространения игр, ведь дело приходится иметь не с одним большим организованным рынком, а с несколькими десятками маленьких. Неудивительно, что в большинстве случаев издатели не решаются идти на риск. Японские игры, особенно ролевые, хоть и популярны в Европе, никогда не принесут их создателям столько же денег, сколько очередной футбольный менеджер. Поэтому добираются до Старого Света только *Final Fantasy* и еще несколько проектов, сопоставимых с ней по масштабам.

ПЧЕЛЫ ПРОТИВ МЕДА

Как бы нам этого ни хотелось, в большинстве случаев издателей винить не за что. Зарабатывать деньги в игровой индустрии с каждым годом становится все сложнее, поэтому трудно обвинять производителей игр в том, что те не хотят идти на большой риск. Как это обычно и бывает в подобных случаях, корень зла в порочности системы в целом. Система эта называется региональное кодирование. Порочна она хотя бы потому, что противоречит антимонопольному законодательству большинства стран, которые затрагивает. Если потребитель покупает приставку, производитель не вправе указывать ему,

ВЫ НЕ НА ПРИВОЗЕ, БАТЕНЬКА!

Потенциальных покупателей на eBay вполне резонно смущает тот факт, что при любом способе оплаты сначала нужно перевести деньги и лишь потом — получить товар. Случай мошенничества, конечно, случаются, но они редки. Для каждого зарегистрированного пользователя на eBay ведется статистика отзывов. Так что если вы собираетесь что-то купить у человека, о котором 99.7% покупателей отзываются положительно, можете смело выкладывать свои кровные.

The screenshot shows the eBay homepage in Microsoft Internet Explorer. The top navigation bar includes links for File, Edit, View, Favorites, Tools, and Help. The address bar shows the URL <http://www.ebay.com/>. The main content area features the eBay logo and a search bar with 'Start new search' and 'Advanced Search' buttons. Below the search bar, there are links for 'Buy', 'Sell', 'My eBay', 'Community', and 'Help'. A message 'Hello, oked84! (Not you? [Sign in](#))' is displayed. The central banner reads 'The World's Online Marketplace' and 'eBay's turning 10'. To the left, there are 'Specialty Sites' like eBay Motors, eBay Stores, Want It Now, and eBay Business. Below that is a 'Categories' section with links for Antiques, Art, and Baby. To the right, there's a 'My eBay At A Glance' section with a link to 'Sign in' and a 'Hurricane Katrina Disaster Relief' section with links for 'Make a Donation' and 'Buy an Item for Relief'.



где он должен покупать для нее игры. Однако когда существует огромное число корпораций, которым эта система на руку, и практически ни одной, которым она бы действительно мешала, никто не станет ввязываться в судебную тяжбу, грозящую затянуться на несколько лет. Мы неслучайно начали разговор с запуска PSP. Это как раз приставка, игры для которой лишены региональной защиты. Однако много ли толку, если Sony подала в суд на несколько бри-

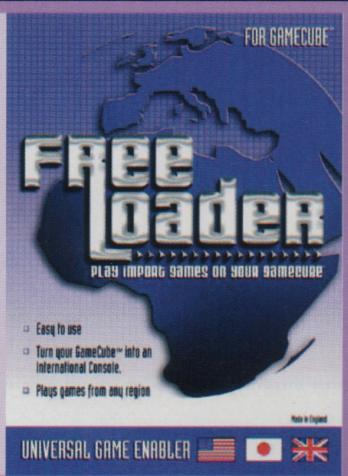
чит пугающие, но на практике это не так дорого и сложно, как может показаться. Самая значительная статья расходов в этом предприятии — покупка американской или японской приставки. Увы, других законных средств обойти региональную защиту нет (если только речь не идет о GameCube).

КУДА БЕЖАТЬ

В поисках импортных игр первым делом загляните на eBay (www.ebay.com). Там можно

СВОБОДУ ПОПУГАЯМ

Единственная приставка, на которой можно легально запускать игры любых регионов, — GameCube. Все, что для этого нужно сделать, — купить диск под названием FreeLoader, позволяющий снять региональную защиту. Отрадно, что хотя бы Nintendo проявила заботу о покупателях (хотя производит FreeLoader не она, без ее согласия создание подобного диска было бы невозможно).



Не к лицу бабке девичьи пляски — старушка Европа отдыхает.

найти решительно все: любые игры, любые приставки из любых регионов. Единственная проблема — оплата. Увы, одного только наличия кредитной карты будет недостаточно. В основном, на eBay платежи проводятся через систему PayPal. Обладатель карты российского банка не сможет в ней зарегистрироваться. Такая уж у нас замечательная банковская система. Остается два пути. Первый: иметь дело с небольшими интернет-магазинами, которые продают свои товары через eBay (их там очень много). Они могут принимать платежи по кредитной карте напрямую. Второй: использовать Western Union или аналогичные ей системы перевода наличных. Это дорого (комиссия составляет 10-20% платежа), но иногда это единственный способ.

Проще и дешевле (хотя и немногим) покупать игры в больших интернет-магазинах. Но, увы, Amazon, Electronics Boutique, Gamestop, Toys R US и прочие гиганты игры в Россию просто не доставляют. Остаются небольшие магазинчики и... Lix Sang (www.lixsang.com).

танских магазинов только за то, что те продавали ее консоль, привезенную из США и Японии? Больше всего в системе регионального кодирования заинтересованы именно производители «железа». Если бы не треклятое зонирование, у нас вообще бы не было повода для сегодняшнего разговора.

К счастью, есть несколько вполне легальных способов преодолеть препоны, которые ставят компании, денно и нощно твердящие о том, как сильно они о нас заботятся. Большинство хардкорных геймеров в Европе давно смирились с тем, что единственный способ играть в то, во что хочется, а не в то, что есть в магазинах, — покупать игры за океаном. Зву-

Последний известен геймерам-коллекционерам не меньше, чем eBay. Он замешан в половине скандалов, связанных с сетевыми магазинами. А все потому, что в Lix Sang всегда есть самые последние игровые новинки со всего света, какими бы редкими они ни были. Если вы хотите одним из первых в России заполучить, скажем, Nintendo Revolution, обращайтесь именно сюда. Благодаря тому, что магазин доставляет что угодно и куда угодно, несмотря ни на какие протесты издателей и производителей железа, он стал настоящим символом борьбы за игровой мир без границ.

В поисках японских новинок загляните на www.playasia.com. Если на вашей приставке запускаются игры, привезенные из Японии, и языковой барьер вас не смущает, это место определенно придется по душе. Согласитесь, непросто устоять перед соблазном сыграть в Final Fantasy XII сразу после выхода игры, не ожидая полгода, пока ее переведут на английский.

Цена вопроса зависит от того, насколько быстро вы хотите получить игру. Доставка авиапочтой занимает 2-3 недели и стоит всего \$5-10 (а иногда и вовсе бесплатна). Услуги UPS, DHL и других аналогичных перевозочных компаний обойдутся вам в \$30-40 (так что по одной игре в этом случае лучше не заказывать), зато товар доставят на дом через 2-3 дня.

Стоят ли игры свеч? Если вы покупали приставку ради Tekken, Need for Speed и Grand Theft Auto, вероятнее всего, нет. Если же вы любите игры, рассчитанные не только на массовый рынок, сколько на ценителей и эстетов (и японцев заодно), ваша игровая жизнь может стать значительно богаче и интереснее. Особенно если решитесь-таки заказать что-нибудь непосредственно из Японии.

ОФИЦИАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ

Мы обратились к Александру Харламову, директору по маркетингу и продажам Sony Computer Entertainment Europe в России и странах СНГ, с вопросом о том, как российское подразделение Sony относится к тому, что пользователи покупают игры за границей. «Думаю, российским пользователям интереснее покупать наши [официально продающиеся в России — О.И.] игры, особенно если они локализованы, — уклончиво ответил Александр. — «Софт Клаб» [официальный дистрибутор игр для PS2 в России — О.И.] четко понимает специфику рынка. Мы не доставляем игры, которые не пользуются спросом». Добавить к этому можно лишь одно: «Софт Клаб» действительно прекрасно понимает специфику рынка. Вот только привезти в Россию компания может только те игры, которые официально вышли в Европе. Поэтому, даже если бы чутье подсказало «Софту Клабу», что Xenosaga продавалась бы у нас как горячие пирожки (впрочем, это вряд ли), он бы все равно ничего не смог сделать.



Fea ner

(60-й уровень)

Алексей Пастушенко

(PR-менеджер компании «Бука»),
засвегдатай мира World of Warcraft,
предлагает свой вариант модных
тенденций сезона.

Ультрамодный головной убор Arcanist Crown, 13 золотых.
Изыщная цепочка Elder Magus Pendant, 9 золотых.
Стильный плащ Royal Tribunal Cloak, 7 золотых.
Эксклюзивный костюм Magister Robe, 11 золотых.
Перчатки ручной работы Magister Gloves, 4.5 золотых.
Ремень Dustfeather Sash из коллекции Hall of Blackhand, 5 золотых.
Новинка сезона — брюки Arcanist Leggings, 17 золотых.
Ботинки из драконьей кожи Dragonrider Boots, 8.5 золотых.

В руках Feanor держит:
«Главное правило волшебника» — Staff of Dominance 70 золотых.
Уникальную трость Stormrager, рыночной цены не имеет.

Аксессуары:
Готичные наручи Magister Bindings, 4 золотых.
Кольцо гномьей работы Songstone of Ironforge, 3 золотых.
Кольцо из редких сплавов Blood of Martyr, 6 золотых.

Monkeyman

(43-й уровень)

GAME
fashion

Дмитрий Чернов (редактор XS Magazine),

прокачанный и опытный воин вселенной Dungeon Siege демонстрирует модные вещи, котирующиеся среди энтузиастов.

В руках: набор мечей Чита и Гита из коллекции Luun's Deathblades, 8136 евро каждый.

Верхняя одежда: мифриловый комбинезон Crystalline Mythril Armor.

На голове: закрытый головной убор из оникса Onyx Steel Helm, 28770 евро.

На руках: летние перчатки Noblegrip, 4881 евро.

На ногах: демисезонные ботинки Enforced Chain Boots of Punishment, 1509 евро.

Аксессуары:

Колье Twilight Talisman of Proficiency, 1809 евро.

Редкое кольцо Fortunate Elaborate Ring of Proficiency, 3741 евро.

Уникальное позолоченное кольцо Outrider's Sigret, 987 евро.

Редкое кольцо с резьбой Violet Ornate Ring of Expertise, 7227 евро.

Уникальное золотое кольцо Stoutgrip, 9042 евро.



РЕЛИЗ

Осень 2005

PlayStation 2

Xbox

Жанр: Action

Издатель: Konami

Разработчик: Konami

Официальный сайт:

www.konami.com/gs/gameinfo.php?d=20—15k

Клан Бальмонов в полном составе ушел в запой по случаю очередного избавления от Дракулы, цепь повесили на самое видное место в наследном замке, а топор убрали подальше, чтобы гости не порезались. Учитывая, что Дракулу завалили совсем недавно, и ему еще почти сотню лет дрыхнуть в своем гробу, на арену выходит новое Зло, рангом пониже. Кому с ним сражаться? Ответ таится в каждой аптечке: лечить подобное подобным.

Святослав Торик

Гектор, некогда Лейтенант Графа Дракулы, окончательно убедился в том, что смерть и разрушение — это ужасно скучно, разочаровался в своем повелителе и встал на путь



ГЛАВНЫЙ ПО ВАМПИРАМ
Японский игровой дизайнер Кодзи Игараси очень любил серию Castlevania. Настолько сильно любил, что в 1996-м году отказался от работы над продолжением сверхпопулярного в Японии «симулятора свиданий» Tokimeki Memorial ради перехода в Castlevania Team. Начав с Symphony of the Night, Игараси пропустил только один проект, но зато блестяще завершил все остальные. Сейчас он работает над Curse of Darkness, клятвенно обещая покончить с ним этой осенью.

Castlevania: Curse of Darkness

Подержи мою змею





Фея, представительница демонов, умеет лечить Гектора от всех болезней. Кроме венерических.



Завалить виверну в таких условиях? Гектор и не такое может.



Огромный минотавр в качестве оружия использует колонны, которые выдирает прямо из зала, где проходит битва.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▣ Игра будет автоматически фиксироваться на ближайших к Гектору врагах, чтобы сражаться было удобнее.
- ▣ Смена оружия означает смену тактики, используемой при уничтожении зомби и вампиров.
- ▣ Композитором выступает Митири Юмане, и в отличие от предыдущей части, в этой балом будут править гитары и басы.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▣ Отменили комбинации приемов, теперь за все удары отвечает только одна-единственная кнопка.
- ▣ Обещали нелинейное исследование уровней, но в последней показанной версии отсутствовал даже намек на карту местности.



СВОИ СРЕДИ ЧУЖИХ

Невинные Демоны пребывают в арсенале Гектора в количестве 30 штук. Вызвать можно любого из них, и жить он будет до тех пор, пока враги не обкусают ему все пятки. Демоны специализируются на различных вещах: помочь в решении головоломок, лечение Гектора или уничтожение врагов. Например, гигантский голем с легкостью расшвыривает зомби, имевших неосторожность к нему прилизаться, грифоноподобное существо переносит Гектора через самую глубокую пропасть, и так далее. Сахар по вкусу.

добра. Правда, жить в мире и покое оказалось сложно — когда другой Лейтенант Тьмы убивает твою жену, волей-неволей приходится брать в руки что-нибудь увесистое и идти раздавать пироги встречным демонам.

МЕСТЬ ПО-ЧЕРНОМУ

Помимо исчадий ада по дороге будут попадаться и «параллельные» (идея с «фамильярами» из Symphony of the Night все-таки получила свое развитие). По званию Гектор — Адский Кузнец (Devil Forgemaster), и может вызывать Невинных Демонов (Innocent Devils). Свежевызванного «джинна» он тут же направляет на общественные работы: кружить вокруг себя, отесняя нечисть, переносить хозяина через пропасти, пользоваться боевыми приемами, когда нужно, и так далее. Но не стоит позволять демону делать всю работу. Konami отказалась от «скиллов» в пользу новой ролевой системы. Теперь, убивая врагов, Гектор получает опыт и повышает собственные характеристики. Соответственно, слишком частое использование помощников может привести к негативным последствиям.

Новые боссы, в лучших традициях Konami, не заставят скучать утомленного боями с толпами нечисти игрока. Так, огромный минотавр в качестве оружия использует колонны, которые выдирает прямо из зала, где проходит битва. А в сражении с виверной Гек-



NULL

Запустив демона в гущу мертвяков, можно избежать мясорубки, выплавливая зомби по одному.



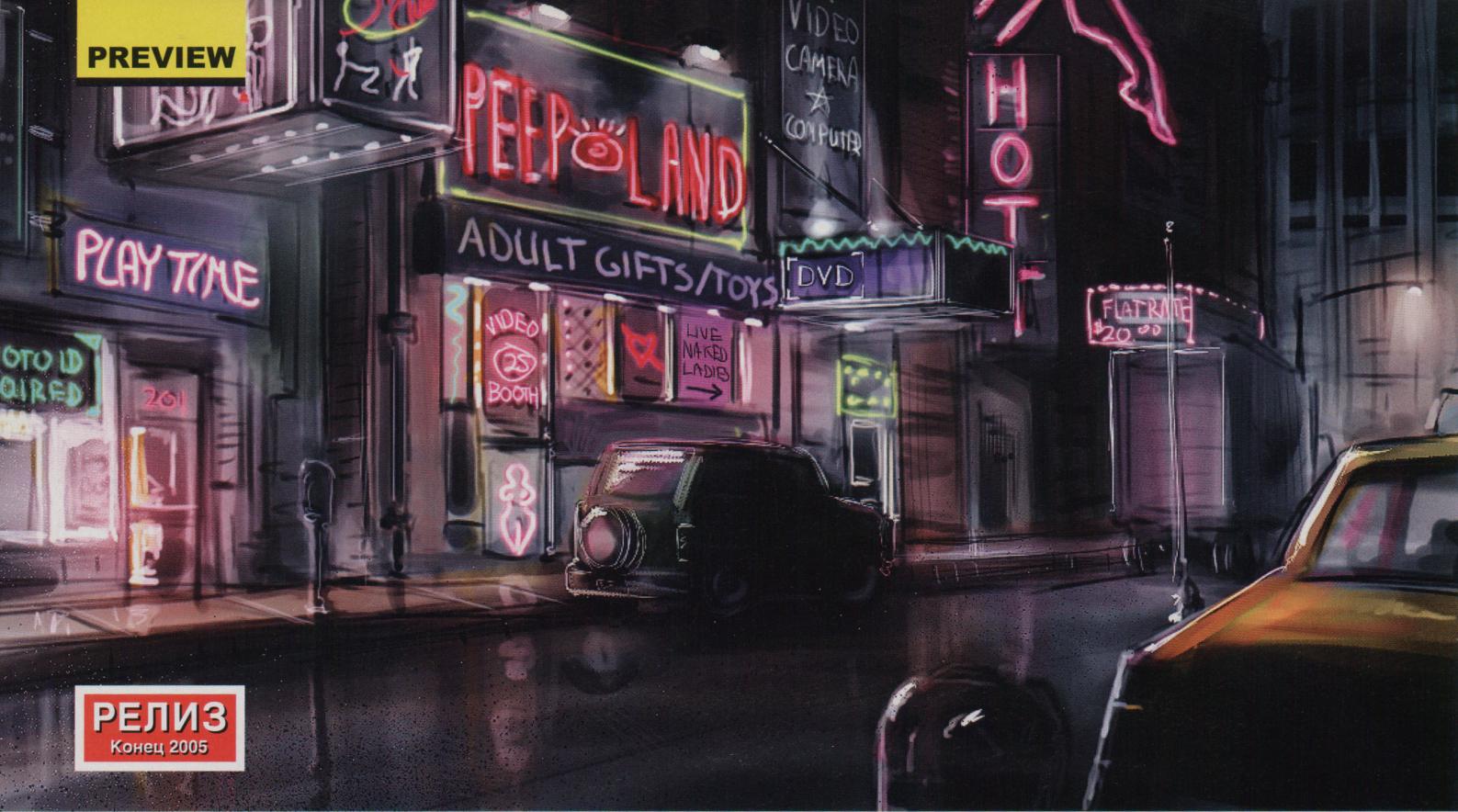
Таким мог быть трехмерный Golden Axe.

Убивая врагов, Гектор получает опыт, что позволит ему быть сильнее, бегать быстрее и так далее.

тор большую часть времени проводит в воздухе — либо подкинутый монстром, либо терзая его бренную плоть. Что касается обычных монстров, то их неторопливое умерщвление скрашивают нестандартные симбиозы вроде рыцарей на динозаврах.

НАСЛЕДСТВЕННОСТЬ

Как и предыдущая игра — Lament of Innocence — Curse of Darkness будет полностью трехмерной. Опасения по поводу некачественной графики лучше сразу отбросить: вряд ли опытная команда разочарует нас неграмотным дизайном или «деревянными» моделями. Тем более, Кодзи Игараси пообещал, что большая часть игры пройдет вне замка, на свежем воздухе — а уж там-то всегда есть, где развернуться. Означает ли это, что нас ждет оригинальная атмосфера? Определенно. К тому же, бессменный композитор серии Митири Юмане, позэкспериментировав с оркестром, решил «пересесть» на тяжелый рок. Сами представляете, какой ядерный салат из этого получится.



РЕЛИЗ

Конец 2005

Saint's Row

Я бы в гангстеры пошел

Xbox 360

Жанр: Action

Издатель: THQ

Разработчик: Volition

Официальный сайт:

www.thq.co.uk/games/product/Saint%27s+Row

Как показала GTA: San Andreas, тема разборок между афроамериканцами вызвала у общественности не-поддельный интерес. Миллионы коробок для PS2, Xbox и PC разбежались по своим законным владельцам, и это несмотря на то, что после скандала с околосексуальным контентом магазины быстренько поснимали игру с полок. Новую волну интереса к черным братьям оседлала Volition, до недавнего времени промышлявшая марсианскими шахтерами и мстителями из комиксов.



ВСЕ В ХОЗЯЙСТВЕ ПРИГОДИТСЯ

Для ударников игрового труда разработчики подготовили огромное количество скрытых вещей: ювелирные изделия, модную одежду от местных дизайнеров, татуировки и даже музыкальные композиции. Все это, разумеется, можно хранить и у себя на виртуальной «малине», дабы иметь возможность в любой момент насладиться найденным сокровищем. Полная интеграция, в общем.

Святослав Торик

В

Saint's Row от GTA: SA осталась только идея с захватом районов. Банду главного героя, известную как 3rd Street Saints, хорошо прижали три конкурирующие «организации», отобрав практически весь контроль над городом. Мегаполис разбит на 35 районов, каждый из которых состоит не только из жилых домов, битком набитых чернокожими головорезами, но и из магазинов, ломбардов, закусочных и других заведений, на которых держится бандитская экономика. По размерам же Still Water, согласно утверждению разработчиков, занимает площадь, едва ли уступающую Vice City сами знаете откуда.

БОЛЬШЕ ПОНТОВ

Но главное — это старый добрый «респект», который здесь влияет на окружающую среду и наоборот. Если посреди бела дня на главной улице города застрелить десять ни в чем не повинных человек, то

Приятные текстуры, динамическое освещение и спецэффекты станут, возможно, пробой пера такого уровня на Xbox 360.



Oops, I did it again. Обратите внимание на летящего водителя справа. Havok 3 используется по полной.



Враги коварно не дремлют: шотганы, «Калашниковые» и другие приспособления всегда есть в наличии. У них.



Город Still Water, зарисовка неизвестного художника.



Everybody, stay cool, it's a robbery!

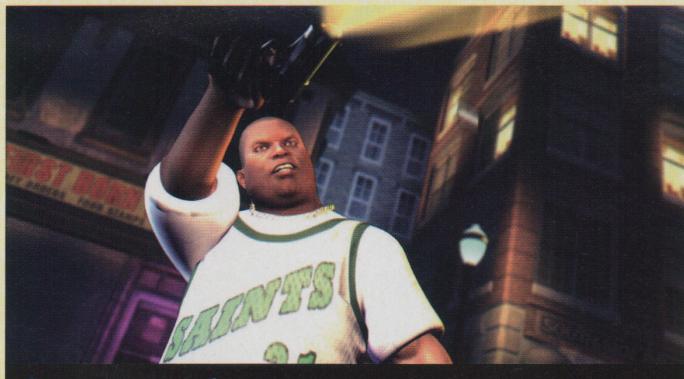
свидетели обязательно запомнят эту расправу. Это не только снижает уровень уважения к вам, но и может помешать развитию в дальнейшем. Окружающие будут показывать на вас пальцем на улице, таранить на своем автомобиле или просто писать на заборах «главный герой — козел».

Интерактивность окружения и общая вседозволенность позволяют выделять различные фокусы. К примеру, можно прийти в магазин одежды и честно купить «крутой» галстук или наставить на продавца пистолет и потребовать «удавку» бесплатно. В крайнем случае — дождаться ночи и под покровом тьмы забраться в магазин за вожделенным шнурком. Но даже ночью вас могут заметить и опознать, если забудете снять с себя фирменный бандитский «прикид».

БЛЕСК ПЛЕВКА

Volition не желает изобретать велосипеды, поэтому музыкальное сопровождение игры будет состоять из репертуара десятка радиостанций, включая парочку «чистых» ток-шоу. В определенные моменты по радио будут крутить рекламу каких-нибудь крупных магазинов, а в передаче могут случайно обмолвиться о предстоящей гонке с очень впечатительным призовым фондом. Утверждают, что под это дело уже лицензированы сотни треков — от классических произведений до современных хитов. Остается только взглянуть на имя

Можно прийти в магазин одежды и честно купить «крутой» галстук или наставить на продавца пистолет и потребовать «удавку» бесплатно.



Святоши из трущоб не чураются использовать пушки, больше похожие на фонарики (судя по выхлопам).

разработчика и платформу, для которой создается *Saint's Row*, чтобы соорудить на лице уважительную мину и приняться жадно рассматривать скриншоты. Пряятные текстуры, динамическое освещение и спецэффекты станут, возможно, первой пробой пера такого уровня на Xbox 360. Не исключено, что после выхода игры где-нибудь в районе Рождества анонсируют и порт для PC. Тогда-то мы и посмотрим, насколько сильно отличия мощной приставки ближайшего будущего и «вечной платформы».



CAPTURE THE CHAIN

Оригинальные многопользовательские режимы при ближайшем рассмотрении оказываются похожи на свои аналоги в жанре action. Так, в режиме «Big Ass Chains», сильно напоминающем пресловутый CTF, нужно вместо флага отобрать у противника золотую цепь, в которой он щеголяет по улицам, и сдать ее в ломбард. В «Protect the Pimp» необходимо защитить подопечного сутенера, в то время как команда противника пытается его завалить — этот процесс знаком по одному из режимов в Counter-Strike. И все в том же духе.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▣ В игре используется физический движок Havok 3, и это первый подобный проект для Xbox 360.
- ▣ Система персонализации позволит создать собственного героя, регулируя все его параметры, вплоть до объема бедер.
- ▣ В игре будут миссии, в которых можно заработать «респект» и деньги.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▣ Игра была анонсирована на E3 2005, а датой релиза уверенно называют конец этого года.
- ▣ *Saint's Row* разрабатывают на dev kit'e G5 Alpha, и ближе к выходу самой приставки наверняка придется что-то менять или вырезать.

Делать игры про Вторую мировую сегодня — все равно что снимать фильмы о Ленине в бывшем СССР: желающих прикоснуться к теме много, а вот что-то приличное получается у единиц. В Relic Entertainment это прекрасно понимают, поэтому их Ленин — самый лысый, с самой крутой кепкой и самой вытянутой рукой.

PC

Жанр: RTS
Издатель: THQ
Разработчик: Relic Entertainment
Официальный сайт:
www.companyofheroesgame.com



РЕЛИЗ
II квартал 2005

Company of Heroes

Их осталось только трое из восемнадцати ребят

Егор Просвирнин

Aвторы Homeworld и Dawn of War пренебрежением к красотам никогда не отличались. Посему, собирая информацию об их новом проекте, можно заранее предположить, что он будет выглядеть недурственно. Но такое качество картинки и представишь себе не сразу: наступили времена, когда стратегии выглядят лучше, чем шутеры. И это не шутка — Company of Heroes использует лицевую и скелетную анимацию плюс технологию lip-sync, синхронизирующую движения губ с речью (sic!). Жуть.

НЕЕСТЕВЕННЫЕ НАУКИ

В библиотеке СоН находится свыше 700 разных движений (в Dawn of War их было около 150), в числе которых правдоподобно падающие на землю и прячущиеся в укрытиях солдаты, попавшие под обстрел, обмундирование, покрывающееся грязью и так далее. Об общем уровне детализации не хочется и заикаться — одни только тени есть у каждого объекта вплоть до самого ничтожного листика на солдатском плече. А модель разрушений и вовсе такая, что любая Red Faction в своей изначальной концепции выпьет яду,



Картинка — живой упрек скриншотам Call of Duty 2.

Наступили времена, когда стратегии выглядят лучше, чем шутеры. И это не шутка — Company of Heroes использует лицевую и скелетную анимацию плюс технологию lip-sync, синхронизирующую движения губ с речью (sic!). Жуть.



КРАЕУГОЛЬНЫЙ КАМЕНЬ

Все бы хорошо, но из Relic не так давно ушел отец-основатель Алекс Гарден. Именно этот человек придумал и выносил концепцию Homeworld? проекта, на котором компания сделала себе имя. Конечно, мы ничуть не сомневаемся в грядущем величии Company of Heroes, но отсутствие стержня коллектива не может не огорчать. В любезном сердцу Отечестве нечто подобное приключилось с Андреем Кузьминым и его K-D Lab.



НАГРАДНОЙ ЛИСТ

Не только мы пускаем слюни, смотря на *Company of Heroes*. Западная игровая пресса аналогично вдохновилась детищем Relic и выдала ему на Е3 целую пачку наград. Четыре звания «лучшая стратегическая игра шоу», три титула «лучшая игра шоу вообще» и орден «за технологические достижения». Все плюшки — от авторитетнейших информационных источников. Приходится верить.

В своем будущем блокбастере Relic сделает ставку на реализм. Отныне куда снаряд попадет, там и будет дырка.

не раздумывая. Тут нелишним будет напомнить, что на поле боя будет одновременно копошиться дикое количество юнитов. Шок? Не то слово, хоть и не по-нашему.

Физика при этом не ограничивается разрушением ландшафтов и архитектуры, распространяясь и на технику. В своем будущем стратегическом блокбастере Relic решила полностью отказаться от «хит-пойнтов», сделав ставку на реализм. Отныне куда снаряд попадет, там и будет дырка. Для того, чтобы подчеркнуть соответствие реалиям, из нашего подчинения убрали всех кретинов и дали вместо них нормальных солдат. Угодив в передрягу, бойцы тут же самостоятельно прячутся за укрытия и пытаются отбить нападение. Здесь вы решаете глобальные стратегические задачи, а не рядовых спасаете, в конце концов. К тому же количество последних зависит вовсе не от плодовитости местных мамаш, а от количества

денег, выданных за удержание контрольных точек. На полученные средства крепятся ряды, и начинается привычный *Dawn of War*.

БЫТЬ РЕЖИССЕРОМ

Такая красота не могла остаться без эффектных ракурсов и фронтового видео. Правда, на сей раз игра сама будет генерировать кротенькие ролики по мотивам происходящего на поле боя. Прерывать схватку самодельным синема обещают крайне нежно — под голливудские фокусы Relic выделила аж семь человек. Самые талантливые игроки смогут даже создавать мини-фильмы с помощью встроенного редактора, вращая камеру в разные стороны, используя стоп-кадр и так далее. А после — снять римейк «Освобождения» и получить главный приз Московского Международного Кинофестиваля. После таких стараний равнодущие в отношении *Company of Heroes* кажется неестественным.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▣ Уже сейчас скриншоты выглядят потрясающе.
- ▣ Ведется серьезная работа над неорганическим интеллектом.
- ▣ Игру разрабатывает Relic.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▣ В целом игра выглядит как *Dawn of War*, только про фашистов.



Кадр выглядит как сцена из недурственного исторического боевика.



Ремейк одной из карт *Dawn of War*. Там тоже на площади статуя стояла.

Американцев все время тянет обзывать не «освободителями», а «империалистами» — уж больно грозно выглядят.



Среди многочисленных гоночных поджанров меньше всего внимания, как правило, доставалось лишь чемпионату FIA GT. Мы вдоль и поперек изъездили виртуальные автодромы Формулы-1, ослепли от неоновых огней стритрейсерских болидов и покромсали не одну сотню пешеходов в Carmageddon, но при этом лишь изредка облизывались на монстров GT-класса, терявшихся в толпе «штатных» машин. Похоже, вынужденному забвению приходит конец. GT Racing, вышедшая весной и ставшая первым блином (но отнюдь не комом) для немецкой SimBin, сделала первый шаг в нужную сторону, разбавив поток однотипных гоночных аркад. А у следующей за ней GT Legends планы и вовсе наполеоновские.

За идеями в прошлое

PC

Жанр: Sim
Издатель: 10TACLE STUDIOS AG
Разработчик: SimBin Development Team
Официальный сайт:
www.gt-legends.com

Кирилл Аврорин

На сей раз SimBin рассчитывает целиком осветить историю легендарного чемпионата, когда автомобильные гонки были не рекламной площадкой автопроизводителей, а ристалищем для настоящих героев. Отпустить педаль газа и броситься к победе на тысячесильном авто, по уровню безопасности недотягивающем даже до отечественной «классики», в те времена решались только безумно влюбленные в гонки мужчины. Зато их «железные кони» были настоящими шедеврами автомобильного дизайна: Porsche 935, BMW 3200 GT, Ford Mustang GT, Jaguar E-Type и еще сотня «красавцев» 60-70-х годов.

Разработчики обещают воссоздать не только экстерьер раритетных машин, но и реальную физическую модель каждой из них. Где



РЕЛИЗ
Октябрь 2005

GT Legends



МОЛОДЫЕ КАРЬЕРИСТЫ

Самые внимательные найдут в демо-версии намеки на весьма интересный режим карьеры. Судя по заблокированным пунктам меню, будет возможность покупки и продажи авто, привлечения спонсоров и различных членов гоночной команды. К сожалению, других деталей 246-мегабайтный файл не раскрывает.

бравые немецкие парни найдут техническую информацию сорока летней давности, не понятно, но демо-версия дает определенные надежды. Насколько реалистична представленная в ней модель движения — судить не нам, но то, что управление разительно отличается от GT Racing — факт очевидный. Забудьте про мощную прижимную силу, электронные системы стабилизации и курсовой устойчивости и прочие инопланетные технологии, интегрированные в современные спорткары. В GT Legends вас ждет спротоцентное отсутствие каких-либо вспомогательных средств, включая гоночный регламент, при полном сохранении тех же скоростей, даже в те годы достигавших 400 км/ч.

ФИЗИКИ И ЛИРИКИ

На столь же впечатляющем уровне исполнения находятся и другие составляющие. Графический движок прошел небольшой фейс-лифтинг, текстурам добавили красок, а трассы снабдили дополнительными объектами. В совокупности весь этот балаган выглядит гораздо интереснее, но со



Справиться с 400-сильным «Корветом» под силу не каждому.



Можно «убить» подвеску, двигатель, трансмиссию, но внешне у вас лишь слегка помнется бампер.

стороны потенциальных клиентов SimBin, активно обсуждающих демонстрационную версию, появляется все больше жалоб на высокие системные требования.

Продвинутая система сложности, отметившаяся еще в GTR, стала еще эффективнее: нас больше не мучают рассказами о куче технических параметров, просто на «Amateur» ехать легко, на «Pro» — сложно. Разумеется, ручная настройка авто никуда не пропала, и при желании ей можно воспользоваться на любом уровне сложности. По сравнению с GTR процесс доводки авто выглядит намного проще. В наличии — регулировка коробки передач, изменение дав-

ления в шинах, да легка отладка подвески и баланса тормозов. Ассортимент местного тюнингового ателье не велик, но каждая мелочь заметно изменяет норов бешеного авто.

С такими стартовыми данными GT Legends имеет все шансы стать Меккой для ценителей классических гоночных автомобилей и приятной забавой на пару недель для всех остальных. Чтобы добиться этого, SimBin достаточно лишь добавить контента в кучу демоверсию, выдержав при этом стиль и сохранив качество. Судя по успешной GT Racing, сил и творческой фантазии у немцев предостаточно.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▣ Нас ждет 90 шедевров автомобилестроения 60-70-х годов.
- ▣ Физическая модель интересна уже в демо-версии.
- ▣ Режим карьеры может сделать GT Legends «персональной» версией Gran Turismo.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ▣ Игра чересчур похожа на GT Racing.
- ▣ Звук в демо-версии ужасен.
- ▣ В минимальных системных требованиях фигурируют топовые видеокарты.



«Праворукие» авто здесь не запрещены, наоборот — популярны.



Одно неверное движение руля...

GT Legends имеет все шансы стать Меккой для ценителей классических автомобилей и хорошей забавой — для всех остальных.



ИЗ ГЛУШИТЕЛЯ В КОЛОНКИ

Откровенно расстроило звуковое сопровождение игры. 10-цилиндровый двигатель Chevrolet Corvette еле слышен из-под капота, а трение резины при старте напоминает полифоническую мелодию и совершенно не впечатляет. Право же, это даже не сравнимо с GT Racing. Будем надеяться, что разработчики лишь торопились сдать демку к сроку.

Консольный вариант первой части The Sims был значительным шагом вперед по сравнению с версией для персоналок. На полноценное 3D вместо союза изометрических задников и трехмерных персонажей и прочие блага засматривались даже ярые приверженцы РС, для которых слово «геймпад» сродни грязному ругательству.

PlayStation 2

Xbox

GameCube



The Sims 2

Вечно молодые

Жанр: Simulation

Издатель: Electronic Arts

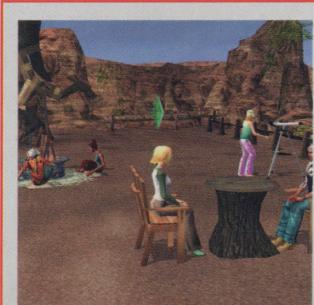
Разработчик: Maxis

Официальный сайт:

thesims2.ea.com

Михаил Судаков

Но это никоим образом не приносит значимости работы, которую Maxis по заказу Electronic Arts проделала над приставочной инкарнацией блокбастера The Sims 2, только на РС распродавшегося пятимиллионным тиражом. Естественное для любого разработчика и издателя желание обойтись малой кровью, выдав на-гора простой порт, разбилось о маломощность современных консолей по сравнению с топовыми компьютерами, нежелание приставочников мириться с косвенным управлением (члены тест-групп ранних версий игры, по слухам, упрямо пытались заставить симов подчиняться прямым командам с геймпада) и еще более естественная жажда денег, немалое количество которых можно заработать, вынудив даже владельцев РС-версии купить коробку с до боли знакомым названием, но логотипом PlayStation 2, Xbox или GameCube.



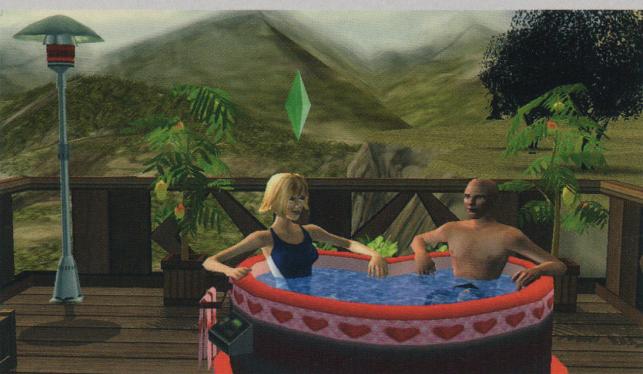
ПОЙДИ ТУДА, ЗНАЮ КУДА
 Введя систему непосредственного управления симами, разработчики оставили и косвенное — для поддержания духа сериала и некоторых других нужд ради. К слову, симами можно не только управлять, но и пользоваться при этом некоторыми предметами — огнетушителем, металлоискателем и пылесосом, например. Воистину — если хочешь сделать что-то хорошо, сделай это сам. Что, с одной стороны, оставляет слишком мало места для всяческих сюрпризов, но с другой — ускоряет выполнение тех или иных действий. Симы ведь, в сущности, очень ленивые и недалекие существа.



А когда симам становится совсем скучно, они начинают играть в поджигателей и пожарных. Пожарным почему-то никто быть не хочет.



Ситуация, конечно, противоположная: мужчина шинкует овощи, а женщина роется в холодильнике. Что случилось с этим миром?



И ЧТО ОНИ БУДУТ ДЕЛАТЬ?

Разработчики не стыдятся признаться, что делают из The Sims 2 натуральную лабораторию для наблюдения за поведением людей в экстремальных ситуациях. Самое активное участие в этом безобразии принимает еда. Точнее, возможность готовить адские смеси и затем вынуждать симов съедать их на завтрак. К примеру, никто не запрещает накулинарить всякой несъедобной гадости, от которой моментально случается расстройство желудка, разбросать ее по всему дому и поубирать из него все туалеты. О результатах этого эксперимента настоятельно просим НЕ РАССКАЗЫВАТЬ редакции в своих письмах. Можно поступить чуть гуманнее — напечь Любовных Пирожков, по воздействию на организм сильно смахивающих на виагру, и откровенно наслаждаться происходящим. Впрочем, об этом тоже лучше не пишите.



А еще говорят, что астрономия — безопасная наука.

МИЛЛИОНЫ БЛЮД

В Electronic Arts и Maxis работают отнюдь не профаны. Эти люди отлично понимают, чего хочет народ. Поэтому консольная The Sims 2 вберет в себя самое лучшее из оригинальной игры и популярного дополнения University, а сверху будет утрамбована чистейшим приставочным эксклюзивом. Если оперировать фактами, то это, к примеру, 35 старых персонажей и 25 новых, не говоря о расширенных сюжетных линиях, которые в PC-версии порой обрывались на самом интересном месте.

К числу симовских жизненных устремлений добавилась потребность творить. И действительно — ну что это за существа, которые только и делают, что ходят на работу, зарабатывают деньги, добиваются положения в обществе и влюбляются друг в друга? Рука с этим нововведением шагают проснувшиеся в симах кулинарные способности. Теперь еда не просто появляется из холодильника — ее нужно готовить, используя около полуторынги ингредиентов. За результат не поручатся даже разработчики — попробуй просчитай 24 миллиона разных

комбинаций. Одни блюда заряжают сима энергией и утолят голод, другие отправят в добровольное заточение в ближайшем туалете. Некоторые лакомства лучше скормливать симам противоположного пола — благосклонность с их стороны гарантирована.

ГЕНЕТИКА

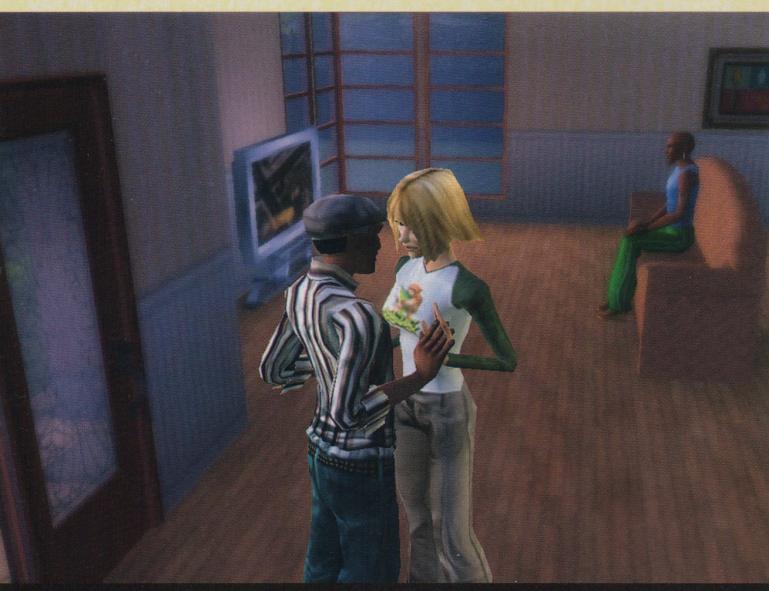
Еще один отличительный аспект консольной версии — симы здесь не стареют и не растягивают детишек. То есть изначально можно выбирать персонажа любого возраста, но превращение из юнца в дряхлую развалину не дождется. Место классического цикла «зачали, родили, вырастили» занял менее естественный, но зато куда более простой — «выбрали бабушку с дедушкой, подкорректировали внешность, вуаля».

Одним словом, консольную The Sims 2 можно смело назвать в чем-то усовершенствованной, в чем-то урезанной, но в общем и целом — совсем другой игрой, пусть даже и изрядно смахивающей на оригинал. Это если вкратце. А подробности будут уже в рецензии, которая — ввиду скорого релиза игры — не за горами.



«Домик с прекрасным видом, домик с прекрасным видом...» Чертова риэлторы порой хуже адвокатов!

Одни блюда заряжают сима энергией и утолят чувство голода, а другие отправят его в добровольное заточение в ближайшем туалете.



— Как думаешь, он заметит, что мы ушли?
— Вряд ли. Там вот-вот начнутся «Друзья».

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- В игру можно импортировать изображения посредством EyeToy и сохранять их на жестком диске. Это, само собой, касается лишь версии для PlayStation 2.
- Симы обладают воспоминаниями и всячески выражают свои эмоции во время общения.
- В некоторых персонажей можно будет вселяться лишь после того, как добьешься их расположения.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- Прямое управление может стать причиной сильной головной боли из-за борьбы со своеобразной камерой.
- Вместо 5000 полигонов на одного персонажа теперь используется всего 1500. Совершенно не факт, что хитрые методы текстурирования исправят ситуацию.
- Владельцам GameCube никаких особых бонусов не обещали. Так, по мелочи.



РЕЛИЗ
Ноябрь 2005



Я ВАС УЖЕ ГДЕ-ТО ВИДЕЛ
Нелишним будет заметить, что герой From Russia with Love обзавелся не только внешностью молодого Шона Коннери, но и его голосом. Правда, уже не молодым, а каким есть. Но на такие мелочи внимания никто не обратит. За голос Коннери можно простить очень многое.

From Russia with Love

Родина-мать зовет

Немного странно, что для омоложения Шона Коннери и попутного превращения его в Джеймса Бонда (в который уж раз) Electronic Arts выбрала именно «Из России с любовью» — не самый худший, но и не самый лучший фильм «старой» бондианы, который, ко всему прочему, изрядно уступает по популярности тому же «Голдфингеру» или, скажем, Thunderball. Впрочем, причин у разработчиков может быть преогромное количество, и нам их знать, увы и ах, вовсе не обязательно.

Михаил Судаков

Что ни говори, а разработчики приняли категорически правильное решение, позволив игроку спокойно расхаживать по святым лабораториям безумного изобретателя и неисправимого ворчуна Кью. Ограничиться они банальными вставками на движке и чем-нибудь подобным, небольшая, но ощущимая частица духа бондиады выпорхнула бы из тела From Russia with Love, оставив у владельцев игры странное ощущение пустоты в душе. С играми по мотивам бондилендов подобная неприятность уже неоднократно случалась, но на этот раз, похоже, все обойдется.

ЛЮБИТ — НЕ ЛЮБИТ

По большому счету, механика From Russia with Love не сильно отличается от Everything or Nothing, которую, на минуточку, делала та же самая команда. Вот только мелочи вроде повысившейся интерактивности, возможности побродить по просторам лаборатории MI6 и пройти презабавный тренировочный курс, от души покурировавшись над комичными манекенами и попробовав на зубок неко-

Разработчики приняли категорически правильное решение, позволив игроку расхаживать по святым лабораториям безумного изобретателя и неисправимого ворчуна Кью.



И ведь допрыгнет...

PlayStation 2

Xbox

GameCube

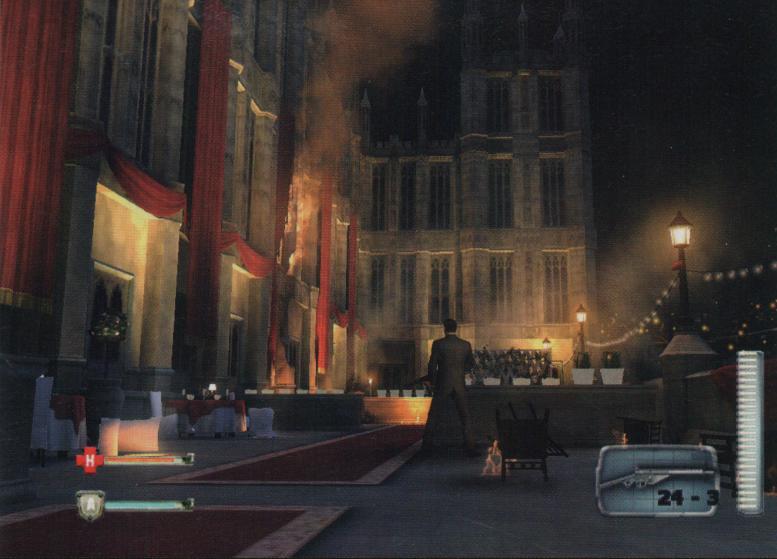
Жанр: Action

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Electronic Arts

Официальный сайт:

[www.eagames.com/official/bond/
fromrussiaithlove/us/](http://www.eagames.com/official/bond/fromrussiaithlove/us/)



Неплохо народ погулял.



С окружающим пейзажем Бонд сливаются почти так же хорошо, как Солид Снейк.



ЧУДО-ВЕРТОЛЕТ

В арсенале агента 007 имеется прелюбопытный гаджет — миниатюрный вертолетик, повинующийся приказам игрока. Его можно использовать и в качестве летающей камеры, обозревая такие места, до которых самостоятельно добраться невозможно, и как мобильную бомбу — направляем агрегат прямо в скопище врагов, даем команду на подрыв и спокойно заходим в помещение, не опасаясь за свою безопасность.



Умри, коммунистическая свинья!

**Джеймс Бонд —
даром что
джентльмен —
бьет недругам
морды, не чураясь
ударов по самым
чувствительным
местам.**



В угол, на нос, на предмет.

торые из изобретений Кью, в сумме выглядят не такими уж и незначительными. Как известно, хорошего и разнообразного геймплея много не бывает, и это правило как нельзя лучше подходит к *From Russia with Love*.

ОТ БОНДА С ЛЮБОВЬЮ

На перечисление всего арсенала приемчиков, уловок и хитростей, на которые способен агент 007 старого-нового разлива, пришлось бы угробить слишком много места и времени, которых у нас с вами нет. Поэтому придется пройтись по верхам. Бонд сможет бегать на своих двоих, разъезжать на автомобиле, постреливая по неприятелю из разного оружия, летать по небу с помощью реактивного ранца (вот и *Thunderball* проклюнулся) и меткими выстрелами лишать врагов то связи с остальной злодейской братией, то любимого оружия, то вообще мес-

та в этом прекрасном мире. Когда пуля влетает прямо в связку гранат, средняя продолжительность жизни человека, имевшего неосторожность повесить их на пояс, исчисляется миллисекундами.

Прибавьте к этому не слишком джентльменскую манеру Джеймса Бонда бить недругам морды, не чураясь ударов по самым чувствительным местам, появляющиеся время от времени подсказки, следуя которым можно превратить процесс избиения в настоящий театр одного актера — получите не что иное, как претендентку на звание одной из самых лучших бонд-игр за всю историю.

Впрочем, бегать по улицам с транспарантом «Слава Electronic Arts!» наперевес пока не стоит, поскольку с финальными версиями даже самых многообещающих игр имеют обыкновение происходить самые ужасные неприятности.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▢ Бонда озвучивает сам Коннери!
- ▢ За изящность прохождения начисляются очки.
- ▢ Игровая механика проверена годами.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

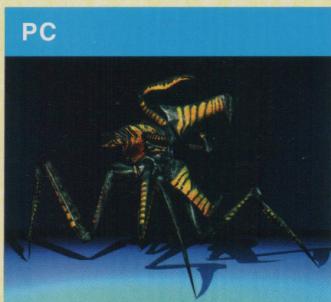
- ▢ Графически игра не сильно изменилась со временем *Everything or Nothing*.
- ▢ С точки зрения геймплея — тоже.



РЕЛИЗ
Ноябрь 2005

Starship Troopers

PC



Жанр: FPS
Издатель: Empire Interactive
Разработчик: Strangelite
Издатель в России: Бука
Официальный сайт:
www.starshiptroopers-game.com

Вася и Тараканы

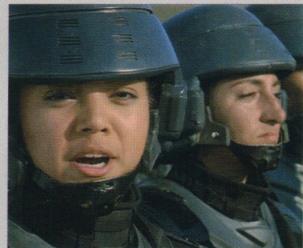
В начале была книга. Фантастический роман, роман об обществе будущего, о гражданских правах и ответственности. Потом был фильм, фантастический боевик о дружбе, жуках и спецэффектах. Сейчас перед нами игра, игра по фильму. Аутентичные локации, видеовставки прямиком из кинофильмы, лицензионная инопланетная сволочь, все дела.

Егор Просвирнин

Starship Troopers можно рассматривать с двух точек зрения: в качестве эрудированного синефилья или профессионального игрового журналиста (почитателям Хайнлайна здесь ловить нечего). Я — ценитель зрелищного кинематографа. Я люблю блокбастеры и взрывы. Я в полнейшем восторге от видеоставок из оригинального фильма, мое сердце вырывается из груди при виде Того Самого Аванпоста, а орды жуков вызывают почти сексуальное возбуждение. Меня окружают верные, один в один похожие соратники-десантники, в лицо несется пустынная пыль и для экстаза не хватает разве что Верхуэна лично. Пожалуй, я буду писать слюняво-восторженные рецензии и требовать у редактора сделать проект «игрой номера».

DARK SIDE OF THE FORCE

Я — не размякший кретин, я — жесткий профессионал. Господи, какое здесь управление? Это правда человек, вы не шутите? По-моему, это трамвай с пулеметом.



КИНО, ВИНО И ДОМИНО
Оригинальный фильм Пола Верхуэна появился в 1997 году и собрал самые лестные отзывы критиков и простых зрителей. Удивительно, но этот фантастический боевик до сих пор смотрится более чем достойно, заставляя восхищенно цокать языком. В 2004 году появились Starship Troopers 2: Hero of the Federation, к которым Верхуен никакого отношения не имел. Это было зрелище, ужающее своей отвратительностью. Кроме того, в 1999 году был создан мультсериал Roughnecks: The Starship Troopers Chronicles.



Несгибаемый боевой товарищ с деревянным лицом.

Отвратительные жуки... Почему у них не отстреливаются ноги? Я хочу чтобы, эта тварь ползла ко мне, цепляясь за землю одними чреслами.



Это наша кровь, нас ударили. Детский сад.



TERRAN ASCENDANCY

Нынешние Starship Troopers — не первая попытка игоизировать Starship Troopers. В 2000 году адские глубины изрыгнули Starship Troopers: Terran Ascendancy, этакий тактический симулятор, дававший упор на управление взводом. Очень, надо сказать, бодренько получилось — ваш покорный отыграл в это чудо с огромным удовольствием.



Скриптовая сцена с утягиванием зазевавшегося десантника жуками. Скучно.



Быстрей-быстрей, сегодня в столовой тушеника с макаронами!

Starship Troopers
пытается походить на хороший фильм, но пока что смахивает только на плохую игру.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Игра использует видеоматериалы оригинального фильма.
- Просто очень хочется, чтобы игра получилась.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- Графика выглядят как-то кисло.
- Все это еще и тормозит.
- Игровой процесс (пока?) туп до отупения.

Какого черта все происходит так медленно и неуклюже, да еще и пытается тормозить? Вы знаете, сколько стоит моя конфигурация? И жуки, эти отвратительные жуки... Почему у них не отстреливаются ноги? Я хочу отрывать этой дряни конечности, я хочу, чтобы, потеряв все и вся, эта тварь ползла ко мне, цепляясь за землю одними чреслами и брызгала кровью. И еще я хочу выпускать истерические, дерганные, панические очереди в приближающихся арахnid, а вы говорите, что вблизи эффективен только шотган. После шотгана остаются одинаковые, печальные, никчемные трупы. Это скучно. Попытавшись застрелить монстра из автомата, я погиб. Где здесь загрузка? Нет загрузки, нет сохранения, есть только рестарт уровня и ваши глубочайшие извинения?

Черт. Почему вокруг такая убогая

графика? Почему рожи десантников выглядят как говно? Почему взрывы гранат смотрятся взрывами гранат, а не Страшным Концом Мира? Вы точно уверены, что вам не в рубрику «ретро»?

LAST STANDING MAN

Ах да, у вас есть дизайн миссий. Нас заставляют покинуть аванпост и в одиночестве отправиться к черту на рога (знаток вселенной хватается за валидол). На нас бросаются арахниды, мы аккуратно отходим и убиваем их выстрелами из шотгана. Один, второй, третий... Монотонно, свинцово, надоедает. Этот ритм придумали роботы? Ух ты, в небольшом каньончике появляется целая толпа гадких жуков. По логике фильма, однокому стрелку остается только скрочить рожу и подорвать самого себя, чтобы, значится, мясо не досталось врагу. По логике игры надо всего лишь стрелять во взрывающиеся бочки. Насколько пошл этот прием игродизайна, попробуйте догадаться сами. Короче говоря, получается какая-то невнятница. Starship Troopers пытается походить на хороший фильм, но пока что смахивает только на плохую игру. Подождем релиза.



РЕЛИЗ

2006 год

Supreme Commander

Гигантомания по-тейлоровски



Чем глубже в лес, тем толще партизаны? А мы их лазерами!

PC

Недавно в Москве случилась презентация глобальной стратегии *Hearts of Iron II*. Разработчиков, шведскую Paradox Entertainment, представлял Фредерик Линдгрен, на вопрос об игре его мечты ответивший: «Я грежу о нашей *Hearts of Iron* на движке *Rome Total War* и обязательно с тактическими битвами». Так вот, знайте, г-н Линдгрен: то, о чем так вы так долго мечтали, свершилось. Точнее, свершится. В 2006 году.

Егор Просвирнин

Тайные желания северного коллеги исполнит Крис Тейлор. Крис белозуб, улыбчив и абсолютно спокоен за свое будущее, поскольку именно он придумал *Total Annihilation*, разбившую жанр на части, а после собравшую его заново. Ставяя держать марку, свой новый проект Тейлор в буквальном смысле превратил в гигантское поле боя, заполненное роями юнитов. Их так много, что вам придется поднять камеру в стратосферу, чтобы увидеть всю армию целиком. С такой высоты трехмерные модели кажутся крохотными иконками: вон та стайка красных точек — океанический флот, а вот эта — танковый прорыв в сердце оборонительных линий противника. И те, и другие координируют свои действия автоматически, нет смысла беспокоиться о преждевременно начавшейся атаке. Можете почивать на небесах покойно — вы король земного мира.

НЕ ДЛЯ ТУПЫХ

Запредельная масштабируемость движка позволила создать не только простых юнитов, но и по-настоящему огромных. Небольшая пехота разбегается от большого танка, большой танк краснеет перед огромным пауком, огром-

Жанр: RTS

Издатель: THQ

Разработчик: Gas Powered Games

Официальный сайт:
supcom.gaspowered.com



НАЙТИ И УНИЧТОЖИТЬ

Размеры карт столь впечатляющи, что проблема нахождения вражеских баз стоит очень остро (читай врезку про радары). Один из способов выдать свою дислокацию — направить группу юнитов прямиком к чужим воротам. По пути роботы поломают деревья и вытопчут посевы, создав просеку, которая в данном случае будет служить врагу указателем вида «Здесь находится база потомственного кретина». Судя по всему, время «танк рашей» подходит к счастливому концу.

**Вам придется поднять камеру
в стратосферу, чтобы увидеть всю армию
целиком. С такой высоты трехмерные
модели кажутся крохотными иконками.**



ПРЯТКИ В ТЕМНОТЕ

Одна из оригинальных находок Supreme Commander — два режима работы радаров. В активном состоянии «ухо» сканирует местность и показывает на карте все юниты, кроме невидимых. Такой источник радиоволн может засечь противника и быстро вычислить его координаты, то есть, вашу базу. В пассивном же режиме радар недоступен для любопытных глаз, но при этом ничего не показывает, а лишь ловит излучения вражеских тарелок. Аналогичная ситуация и с сонарами, установленными на подводных лодках. К какой из этих режимов лучше — выбирать вам.



И в XXXI веке все будет решать случай. Цивилизация выпускает пар.



Уже и голубые рвут друг друга. Что же дальше-то будет?

ный паук пугается гигантского линкора, гигантский линкор бледнеет перед титаническим авианосцем, который при ближайшем рассмотрении занимает пару экранов и смотрится ужасающе. Впрочем, вне зависимости от размера у каждого юнита в запасе по две атаки — основная и дополнительная, что заставляет продумывать тактику боя до мелочей.

Думать же придется на макро- и микроуровнях — вокруг большая война, и исход локальной стычки ничего не решит. Поможет только наступление по всей линии фронта и отложенная экономика, поскольку вы боретесь с еретиками не только количеством техники, но и производственными мощностями. Конечно, и тут можно многое взвалить на бездушного помощни-

ка, приветливо моргающего свето-диодами, однако следует быть поосторожнее — при битвах на одной и той же планете построенные базы переходят из миссии в миссию. Ошибайтесь раз, и проблемы гарантированы до самой пенсии.

И не стоит пугаться внезапно смолкающего грохота схватки, когда в мертвой тишине не слышино ни звука — следующий за неожиданной глухотой ослепительный, режущий глаза свет, запивающий все вокруг, расставит все точки над «и». Supreme Commander можно полюбить только за один ядерный взрыв, накрывающий половину континента. И мы с удовольствием поделимся с товарищем Тейлором солидной порцией эндорфинов уже в следующем году. Берите, Крис, нам не жалко.



Капитан субмарины решил отметить рождение сына салютом.



Это не лимонка, а «зюганка».

**Вне зависимости
от размера
у каждого юнита
в запасе по две
атаки — основная
и дополнительная,
что заставляет
продумывать такти-
ку боя до мелочей.**

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Крис Тейлор, похоже, всерьез собрался потрясти жанр RTS.
- Масштабы игры впечатляют.
- Если все удастся, это будет переворот в жанре.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- Переворот может быть подавлен.

Джон Синглтон — личность достаточно известная. И не только в Голливуде, а повсюду, куда добирались его фильмы вроде *Boyz'n the Hood*, «Шафта» или «Двойного форсажа». Этот 37-летний афроамериканец обожает тематику «Тяжкая жизнь чернокожих братьев в неспокойных районах США», в том или ином виде возвращаясь к ней при любом удобном случае. Так стоит ли удивляться, что именно господину Синглтону доверили режиссуру и написание сценария игры с говорящим названием *Fear & Respect*?

PlayStation 3

Xbox 360

Жанр: Action

Издатель: Midway

Разработчик: Edge of Reality

Официальный сайт:

www.midway.com

Михаил Судаков

От *Fear & Respect* попахивает типичным гангста-боевиком не то что за версту — за сотни километров. Действие разворачивается в Лос-Анджелесе, в Южном Центре, воспетом братьями Уэйнсами и кучей режиссеров посерьезней, а главную роль уголовника по имени Голди, отмотавшего свой срок и решившего отныне переходить улицу только на зеленый свет, по большому быту заполучил Снуп Догг. Тот еще, конечно, киножный бандит, но ведь и *Fear & Respect* — не кино.

Сюжет заставляет Голди плюнуть на все обеты и взять в руки оружие, от миссии к миссии добиваясь все большего уважения

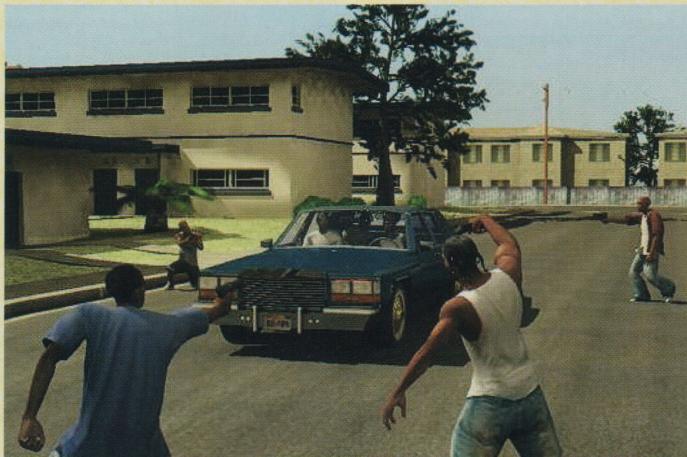


Fear & Respect

Грозный Снуп Догг

РЕЛИЗ

Январь 2006



В такой ситуации лучше пригнуться, дать по газам, а там уж разбираться по обстановке. Что, собственно, и делают главные герои.

в уголовной среде. Чем больше почтения черная братва испытывает к протагонисту, тем более могущественным недругам он может бросить вызов.

Система проста как два пенса, никаких особых изысков в игровом процессе не ожидается. Где-то проскользнул мышью, где-то навел изрядного шороху, кого-то как следует поколотив руками-ногами, а кого-то — подстрелив из находящейся на незаконном хранении

пушки. Синглтон и Midway заставят вас уважать Снупа Догга, пусть даже для этого понадобятся многие часы прохождения.

Fear & Respect выходит на Xbox 360 в самом начале следующего года, а через несколько месяцев должна почитать своим присутствием и PlayStation 3. Поклонники феерической графики, однако, могут заранее расслабиться — эту «даму» на праздник жизни не приглашали. Судя по скриншотам и трей-

Сюжет прост, как два пенса — где-то проскользнул мышью, где-то навел шороху, кого-то поколотил, а кого-то и подстрелил.



Снуп Догг с пушкой в руке и обеспокоенным выражением на лице — зрелище довольно комичное.

перу, визуально игра недалеко ушла от *Grand Theft Auto: San Andreas*, что вряд ли можно отнести к числу изысканных комплиментов. Вся надежда на режиссуру Синглтона, и только на нее.



ЭТО ФИЛЬМ?

Paramount Pictures не упустила шанса превратить *Fear & Respect* в полнометражный фильм, выкупив у Midway права на экранлизацию. Очень кстати, учитывая недавний успех отдаленно похожей картины «Кровь за кровь». Доподлинно неизвестно, усядется ли Джон Синглтон в режиссерское кресло, но такой вариант развития событий представляется более чем вероятным. А уж на согласие Снупа Догга можно рассчитывать без оглядки.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ✖ Голос Снупа Догга не спутаешь ни с чьим другим. Что, хочется верить, лишь добавит игре атмосферности.
- ✖ «Двойной форсаж» господина Синглтона больше похож не на фильм, а на чистейшей воды аркадную гонку. Стало быть, некий условный опыт в игровой индустрии у режиссера имеется.
- ✖ До выхода игры у разработчиков есть время подтянуть графику до приличествующего приставкам нового поколения уровня.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- ✖ Игра для консолей нового поколения не должна выглядеть, как *Fear & Respect*.
- ✖ Тема гангста-боевиков начинает приедаться.

STUBBS THE ZOMBIE

TM

IN *Rebel Without a Pulse*™



Товар сертифицирован.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions. © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.

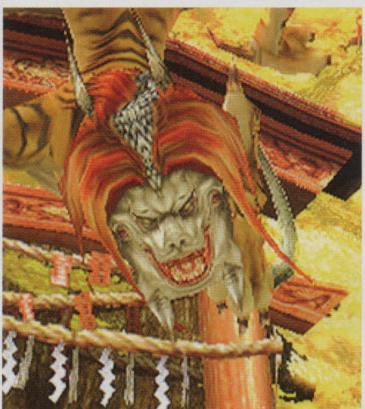
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский щит" (rshield@aha.ru).

aspyr
WIDELOAD

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

**Блицкриг II**

В буквальном смысле молниеносная война. Доступно даже ребенку.

**Стр. 92****Genji**

Отличные бои, чертовски грамотный дизайн в антураже феодальной Японии. Не ново, но все равно увлекает.

**Стр. 96****NHL 2006**

Интересно, сколько нужно локдаунов подряд для того, чтобы не вышла очередная часть NHL?

**Стр. 104****Adrenalin Show**

Своеобразное прочтение жанра. Удивляющее и неоднозначное.

**Стр. 98****Moto GP: Ultimate Racing Technology 3**

Серийный убийца пары недель свободного времени.

**Стр. 100****Lineage 2: The Chaotic Chronicle**

Для любителей бесконечной прокачки. Реализация последней — идеальна.

**Стр. 102****ИГРА XS MAGAZINE НОМЕРА**
★★★★★ GAME OF THE MONTH

Путем закрытого голосования редакция выбирает игру номера. Однако последнее слово всегда остается за главным редактором. Ключевое слово — всегда.



Значок самым неожиданным образом возникает напротив некоторых игр. Как правило, напротив самых заметных и достойных проектов текущего месяца. Обычно не врет.

★★★★★
Событие в индустрии!
Живая классика!

★★★★★
Достойно! Автор увлекся, сдал статью с опозданием.

★★★★★
Зачет. Можно брать, но осторожно.

★★★★★
Обозревателю доплатили «за вредность».

★★★★★
Пациент кунсткамеры. Игровой андеграунд.

**Darkwatch**

Жутковато, кроваво и до неприличия стильно. Быть вампиром на Диком Западе, оказывается, куда интереснее, чем ковбоем.



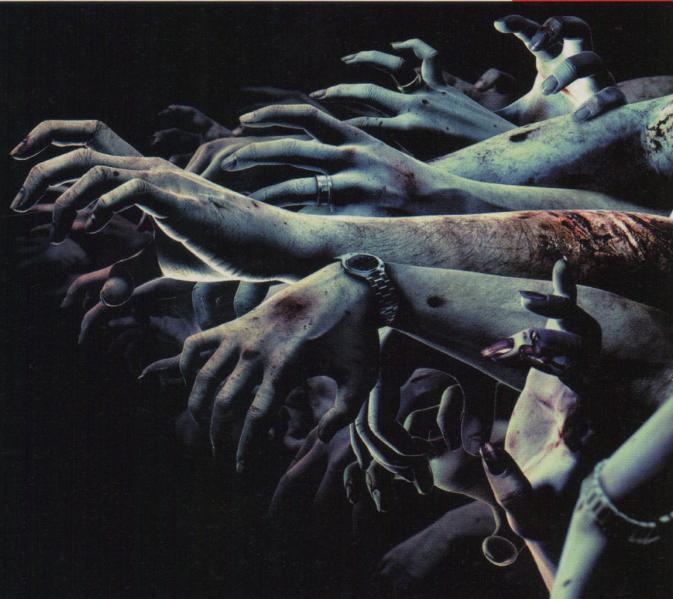
Стр. 106

**Resident Evil Outbreak File #2**

Типичнейшее дополнение с горсткой новых уровней, подозрительно похожих на хорошо забытые старые.



Стр. 108

**Mortal Kombat: Sholin Monks**

Отличный экшн для снятия напряжения после тяжелого рабочего дня. Не вызывает привыкания.



Стр. 110

**Fable: The Lost Chapters**

Когда осетра нет и карась сойдет.



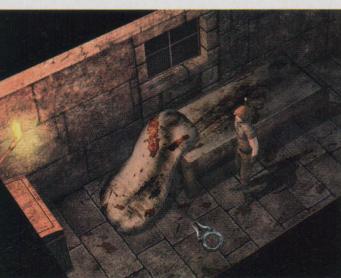
Стр. 115

**Evil Dead: Regeneration**

Верное доказательство того, что для Evil Dead еще не все потеряно. А фанаты и вовсе должны быть в восторге.



Стр. 112

**Daemonica**

Вся правда о допросах мертвых тел.



Стр. 116

**The Incredible Hulk: Ultimate Destruction**

Ознаменование ренессанса эпохи топтания и крушения. Давно пора.



Стр. 113

**Dragon Ball GT**

Классическая головная боль для тех, кто еще помнит, что такое «скроллер».



Стр. 117

**WRC: Rally Evolved**

Стагнация сериала налицо, однако это не мешает пятой части быть достойной вашего внимания.



Стр. 114

**Steel Empire**

Добротный представитель жанра и ставшей уже классической манги.



Стр. 117

Пресловутое североамериканское *positive thinking*, не первое столетие смешающее жителей Старого Света, которые пожелали остаться в своих тоскливых трущобах, все же имеет свои преимущества. Как минимум, это самое позитивное мышление дает четкое понимание того, что есть «фан», почему «олрайт» не может иметь предлога «но», а «казуал» не является чем-то унизительным. Нам, привыкшим все чрезмерно усложнять и подвергать нездоровому скептицизму, осознать эти простейшие истины не дано.

PC

Жанр: Strategy
Разработчик: Nival Interactive
Издатель: CDV
Издатель в России: 1С
Официальный сайт:
www.nival.com/blitzkrieg2_ru

Дмитрий Чернов

О тсюда — огромное количество жутко серьезных проектов, облизывающих Вторую мировую с неподдельной скорбью на лице. Вы не найдете в отечественных военных играх ни намека на улыбку, ни одной даже самой заявляющей шутки, не говоря уж об атмосфере веселья, которую в теории должны носить все виды развлечений, включая электронные. Вместо них — грустные физиономии генералов, коварные фашисты, трагический голос за кадром и прочее невидимое взгляду шайсе, необычайно серьезно покрывающее мрачные улицы тонким слоем. И это происходит по сей день, невзирая на то, что террористы-комики из С&С Generals, разъезжающие на резиновых мотоциклах и в перерывах между молитвами варящие зеленый яблочный кисель, оказались куда более успешными в коммерческом плане, нежели их трагичные аналоги. Может, настало время и нам хотя бы на время добавить в свое сознание капельку позитива?

СМЕХ СКВОЗЬ СЛЕЗЫ

В Nival, судя по тому, во что превратился их в прошлом весь-ма насыпанный проект, эту истину поняли давно. «Блицкриг II» —

Блицкриг II

Позитивная война



TOP 10 ПРИЧИН ДЛЯ ПОКУПКИ «БЛИЦКРИГ II»

Поскольку здесь фантазия автора закончилась, редакции пришлось заполнять пустое место собственными мыслями. Традиционно для таких случаев представляем вашему вниманию TOP 10 причин, по которым вы обязательно должны сыграть в ЭТО:

- ▣ Местный AI настолько демократичен, что время от времени позволяет расстрелять себя в упор.
- ▣ Танки умеют проходить сквозь некоторые здания.
- ▣ Ваша техника по определению сильнее вражеской.
- ▣ В кукольных театрах не показывают спектакли про Вторую мировую.
- ▣ Стопроцентные «танк-раши» снова в моде.
- ▣ Для управления 40-мм орудием хватает одного солдата — он одинаково легко стреляет из него и таскает за собой.
- ▣ Скорострельность тяжелой техники едва ли ниже автоматов в руках пехоты.
- ▣ Встроенная энциклопедия поможет подготовиться к экзамену по истории.
- ▣ Здесь есть «ролевые элементы», вау.
- ▣ «Блицкриг II» — это круто. И точка.

все, что угодно, но не еще одна поделка «на тему». Ждать от нее сдвинутых бровей, кислых мин и реализма значит с самого начала обречь себя на неподдельное разочарование. Выкиньте из головы все игры о Великой Отечественной, которые вы видели до этого, и представьте, что на время вернулись в детство (если вообще успели из него выплыть) — туда, где солдатики, машинки и поле боя в цветочек дешевого паласа.

Здесь нет огромных карт, требующих методичной зачистки, напрочь отсутствуют сложные задания и километровые комбинации «горячих» клавиш, а суетящихся под ногами зольдатен жалко не больше, чем тряпичных кукол. Любая миссия «Блицкриг 2» — мечта Гитлера, рассчитывавшего

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ SUDDEN STRIKE, В ТЫЛУ ВРАГА, БЛИЦКРИГ



Карта. Просто карта.



В определенном богатстве здешним пейзажам не откажешь.



Коричневые точки посередине — пехотинцы, готовые хоть весь уровень проползти по-пластунски.



Кампания за rousskies встречает зимней деревушкой и «Катюшами».



Бомбардировка — это всегда хорошо, а главное — практично.



Тихий французский городок враз лишился всех своих булочных.

Если первая часть и пыталась хоть как-то соблюдать «серьезные» традиции, то сиквел улыбается во весь рот, скрещивает пальцы в дружелюбном «О'Кей» и предлагает для разнообразия просто отдохнуть, без лишней головной боли.

войти в Россию как в размякший от солнца пластилин. Миниатюрные локации не предполагают практически никакого сопротивления, зачастую имеют один единственный путь продвижения к намеченной цели и нетерпеливо рисуют жизнерадостное «Задание выполнено» минут через 10-15 после начала миссии.

За четверть часа вы успеете неторопливо пройтись вдоль вражеских рядов, аккуратно выравнивая шероховатости гусеницами

и изредка подбирая оставшиеся без хозяев зенитные орудия. Противник не станет сопротивляться и давить своим интеллектом — ему гораздо проще эффективно раскидать по полю обломки техники, театрально фыркнуть для приличия и испустить дух. Он, как и упомянутые в начале свехпозитивные граждане Америки, прекрасно понимает, что такое настоящее веселье, и всячески пытается соблюдать концепцию игрушечной войны.

НА СОН ГРЯДУЩИЙ

Никто не рассчитывает, что вы будете часами протирать глазами монитор, очищая Филиппины от японцев или портят нормандскую архитектуру. Как и духовный коллега «Блицкриг 2» из соседнего жанра — *Dungeon Siege* — детище «Нивала» требует к себе минимум внимания. Побегали перед сном полчаса, поглядели на копо-

шающуюся на экране свалку из людей и машин — и то спасно. Этого времени хватит за глаза, чтобы вылизать до блеска весь Арденский лес и с чистой совестью отправиться спать; разница только в нелинейности прохождения — в этом плане «Блицкриг 2» куда демократичнее не только DS, но и многих своих коллег.

И жаловаться тут абсолютно не

ПЕТРОСЯН ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Даже если настроится на серьезный лад и отбросить все мысли о комичности, «Блицкриг II» все равно заставит вас улыбнуться не раз. Одни только солдаты, в раскорячку топающие к орудию аккуратным треугольником как будто они его уже тащат, являются здесь дежурной шуткой №1. Добавьте сюда танки, расстреливающие палатки из штатного пулемета и добивающие оставшихся солдат из пушек, и можете смело набирать в ведро поп-корн. Таких случаев здесь — масса.



Игра в «танчики» с высоты полета транспортного самолета L2D.



По всей Франции — дым. А еще говорят, что «улиточники» сдались без боя.



Из всего богатства техники на экране не лишние только танки. Остальное — в топку!



Филиппинцев с их соломенными деревушками жалко до слез — им, по большому счету, досталось «до кучи».



Краткая историческая справка для тех, кто Жукова от Геббельса отличает только по парусиновым штанам.



За единственным оставшимся в живых танком ползает целая орава голодных японцев. Экипаж умер со смеху.

на что. Вы же не обвиняете Gas Powered Games, что их, простиго-споди, «ролевик» не дотягивает до Morrowind, а жители Аранны не соблюдают режим дня, как обитатели Gothic. Так же и тут: есть «В Тылу Врага», где каждая кочерыжка соблюдает законы Ньютона, а есть «Блицкриг 2», который чхать хотел на всю эту бредятину с яблоками. В «Блицкриг II» никто не будет мешать спокойному и не

напрягающему продвижению к победе, независимо от того, какую из сторон вы выбрали. Местные развалины превращаются в пыль при приближении танков и не мешают колонне, колючая проволока натянута на забор исключительно для красоты, а подбитая техника одинаково весело подпрыгивает на месте и по-джентльменски наклоняется на бок — проходите, пожалуйста.

LOS! CHARGE! ВПЕРЕД!

Несмотря на концепцию несерьезной стратегии, кое в чем «Нивал» все же проявила изрядную долю глубокомыслия. Озвучка всех трех сторон заслуживает отдельной похвалы, лишь слегка не дотягивая до сногшибательной разницы в акцентах британских и американских войск «В Тылу Врага». Даже русскоговорящие солдаты, часто являющиеся основным раздражителем, не вызывают особых истерик. При этом звукооператор не ограничился стандартными ответами на приказы — то тут, то там слышны приглушенные стоны умирающих. Похоже, бесконечные жалобы на пафосный бубнеж в «Демиургах» не остались без внимания.

Как и духовный коллега «Блицкриг 2» из соседнего жанра — Dungeon Siege — детище «Нивала» требует к себе минимум внимания.

От такой умиротворенности раслабляешься невольно.

EVERYTHING'S GONNA BE ALLRIGHT

«Блицкриг 2» — первая попытка подать серьезную тему Второй мировой в цветастом фантике. Возможно, Nival не предлагала подобный эффект, но расчет на массовую аудиторию, жаждущую развлечений, а не стратегических головоломок, очевиден. Если первая часть и пыталась хоть как-то соблюдать «серьезные» традиции, то сиквел улыбается во весь рот, скрещивает пальцы в дружелюбном «О'Кей» и предлагает для разнообразия просто отдохнуть, без

лишней головной боли. Для полного счастья не хватает лишь разноцветных монеток, выпрыгивающих из подорванной техники и строительства базы. Впрочем, у Nival еще есть время исправиться и, глядя на коммерчески безупречное творчество Electronic Arts, убрать любые намеки на серьезность происходящего, чтобы мы, наконец, научились думать позитивно. ■

xs ВЕРДИКТ

В буквальном смысле молниеносная война. Доступно даже ребенку.

ОЦЕНКА:



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ



По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

ПЕРИМЕТР

ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА



«Периметр: Завет Императора» – игра, продолжающая традиции знаменитой стратегии в реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы



© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2005 К-Д ЛАБ. Все права защищены.



Жанр: Action
Разработчик: Game Republic
Издатель: SCEE
Официальный сайт: www.scee.net

PlayStation 2

Японская история — бесконечный кладезь игровых сюжетов про красавцев-героев, сражавшихся с бесчисленными легионами Тьмы. Ранее было достаточно одного харизматичного персонажа с ярким историческим прошлым, и игра расходилась миллионными тиражами. Теперь такие трюки не проходят.

**ИГРА XS
MAGAZINE
НОМЕРА**
★★★★★ GAME OF THE MONTH

Евгений Закиров

Приходится как-то изворачиваться. Появилась необходимость делать игры для всех: идеальные с точки зрения баланса, безупречно красивые, продуманные до мелочей по части сюжета. Такие, как Genji.

НЕ ПО ШАБЛОНУ

Все игры про самураев похожи друг на друга, как две стороны яйца. И на солнце блестят одинаково.

Потенциал у главного героя Genji по части провокации буйного фанатизма со стороны геймеров почти такой же, как у Данте из Devil May Cry.

во, и по форме не отличаются — близнецы, одним словом. Genji в этом смысле не кажется белой вороной, но на общем фоне все же выделяется.

Главный герой Genji, Генкуро Йосицуне, довольно неплохо известен любителям японской истории и за пределами Страны восходящего солнца. Разработчики же сумели превратить его почти в культовую фигуру. «Парень с ленточками» открыл миру новый фетиш. Потенциал у него по части провокации буйного фанатизма со стороны геймеров почти такой же, как у Данте из Devil May Cry.

Различия только в стиле: Devil May Cry больше тяготят к мрачному хоррору, в то время как Genji



■ В ГЛАВНЫХ РОЛЯХ

Как уже говорилось, играбельных персонажа в игре два. Собственно, сам Йосицуне, и монах Бэнкей. Стили игры за каждого из героев имеют принципиальное различие: «парень с ленточками» — юркий и изворотливый противник, бьющий быстро, но слабо. Его друг в качестве орудия носит с собой неподъемное бревно, убивающее любых противников с одного-двух ударов. Все это, конечно, мы уже где-то видели. Например, в *Samurai Warriors*. И в *Onimusha*, кстати, тоже...

стремится к красочному, ничем не оскверненному экшну. Причем несмотря на консервативность жанра, разработчикам вновь и вновь удается удивлять. Не за счет роскошного технического исполнения, а с помощью грамотного использования неожиданных дизайнерских решений. Безобразные боссы не производили

бы такого сильного впечатления, если бы не их размеры и раскраска. Да, все они убиваются довольно просто и, по сути своей, мало чем отличаются от обычных противников. Зато как зрелищно!

НА МЯСО

Боевая система игры оставляет двоякое впечатление. С одной сто-

роны, бои до неприличия зрелищны и удобны в управлении, с другой — они почти напрочь лишены смысла. Враги появляются откуда угодно, банально из-под земли, но ни один из них не способен противостоять герою. В результате большинство батальных сцен напоминают чуть ли *Dynasty Warriors*. Но если вы любите, чтобы «мяса» было много, подобный подход наверняка придется по душе.

Хотя Genji и рассчитана на самую широкую аудиторию, она предсказуемо жестока. Один удар, и экран заливается кровью. Отдельные боевые приемы не просто впечатляют, но очаровывают — по большей части это заслуга аниматоров. Все без исключе-

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE



Все ресурсы системы ушли на прорисовку главного героя. Совсем чуть-чуть перепало монстрам.



«Бейсбольная бита» за спиной — верный признак того, что герой опасен и с трудом себя контролирует.



Боссы в Genji — это что-то чересчур несуразное.



Многие мечтают побывать здесь хотя бы раз в жизни.



... А этим, в шляпах, вовсе не обязательно что-то видеть, чтобы драться.



Спокойствие воды — хитрый трюк. Мы сразу его разгадали.

Чения заскриптованные сцены выглядят именно так, как того хотели разработчики — динамично и красиво, в то время как случайные эпизоды вызывают недоумение. К нашему счастью, их число минимально и полностью разру-

шить сложившееся впечатление они не успевают.

Несмотря на некоторую однообразность игрового процесса, Genji умудряется поддерживать в играх самый искренний интерес на протяжении долгих часов.

Несмотря на некоторую однообразность игрового процесса, Genji умудряется поддерживать в играх самый искренний интерес на протяжении долгих часов.

Неважно, сколько раз будут повторяться локации, да и разнообразие противников особого значения не имеет — главное, что их также же интересно истреблять, как и в Onimusha. И все это несмотря на то, что в основе Genji старая как мир концепция: необычный герой, свободная боевая система, интригующий, но не обязательный для прохождения сюжет. Оговорку имеет смысл сделать всего одну: в большинстве случаев использование подобного подхода приводит к

появлению проекта, среднего по всем параметрам. А у Game Republic получился самурайский боевик, который и с Onimusha не грех сравнить. ■

ИСТОРИЯ В ДЕТАЛЯХ

Genji не имеет ничего общего с одноименной книгой Мурасаки Сикубу, за исключением названия и периода действия. События, происходящие в Genji, скорее имеют непосредственное отношение к другому шедевру поистине эпического масштаба — Heike Monogatari (Сказания о доме Тайра), повествующем о битве двух кланов, Тайра (Heike) и Минамото (Genji). Действие происходит во время периода Хэйан, известного как период расцвета буддизма в солнечной стране Ямато (Япония). Однако это было и время смут, и больших войн между двумя могущественными кланами, одним из которых был клан крон-принца Генджи.

XS ВЕРДИКТ

Отличные бои, чертовски грамотный дизайн в антураже феодальной Японии. Не ново, но все равно увлекает.

ОЦЕНКА:





Adrenalin Show

Женщины за рулем

PC

Жанр: Racing
Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель: 1С
Официальный сайт: www.adrenalin-game.ru

Идея создания отвязного гоночного экшна не нова. Другое дело — сделать из него виртуальное шоу со всеми прилагающимися атрибутами: призами, спонсорами, сексуальными героями, яркими промо-акциями и модными телеведущими. Со всеми вышеперечисленными составляющими подобного проекта Gaijin справилась на «отлично».

Минимальные требования: 1.4 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 2.4 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 2.2 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video



Красивый разворот это, конечно, потеря времени, но и неплохой заработка.

Кирилл Аврорин

Как в любом шоу, то, что выдается зрителям, не отличается чрезмерной сложностью для восприятия. Под жизненные и местами крепкие комментарии популярных шоуменов Геннадия Бачинского и Сергея Стиллавина по трассам, обклеенным рекламными плакатами, носится с полдюжины автомобилей, пытающихся пнуть друг друга посильнее. Ни один из них не лицензирован, хотя, согласно пресс-релизу, все модели создавались профессиональными автодизайнерами. И на сей раз это не просто реклама — если проводить параллели между «адреналиновыми» машинами и абстрактными моделями из других игр, сравнение будет явно в пользу последних.

И ТОГДА В ДЕЛО ВСТУПАЮТ ОНИ

Скрашивать привычные трассы и отсутствие интересной физики будут 12 юных гонщиков, за одну из которых и предстоит выступать. Цель — не столько прийти первым, сколько наиболее эффективно вышибить с трассы противников, красиво не вписаться в по-

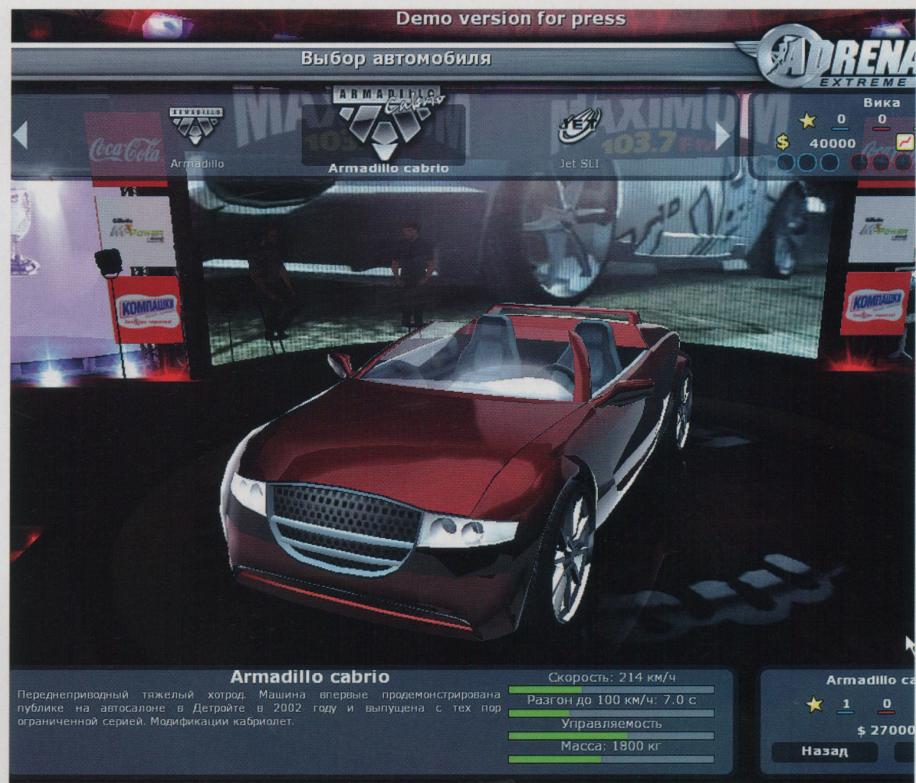
СМОТРИТЕ ТАКЖЕ BURNOUT REVENGE



Это не девочки, окружающие гонщиков перед старта, а участницы чемпионата.



Местная архитектура красотами не блещет.



Модели из Адреналина вполне могли бы участвовать в конкурсах автомобильного дизайна.



Эффект «нитро» по мнению разработчиков большинства гонок, выглядит именно так.



Легкий крен кузова здесь уже считается заносом, несущим очки респекта.



Самые яркие моменты гонки вам покажут отдельно, и начислят за них бонусы.

ворот и хитро перепрыгнуть через речку при помощи трамплина. Выигрыш приносит деньги, позволяющие модернизировать и украшать болид, а артистичность и агрессивное поведение на трассе — очки, повышающие рейтинг. Эти два типа «условных единиц» взаимозаменямы: рейтинг повышается благодаря про-

мо-акциям (весьма дорогостоящим), а высокая популярность приносит больший доход и привлекает крупных спонсоров. Как ни странно, но такая маркетинговая модель прекрасно уложилась в рамки аркады, заставляя между гонками проводить гораздо больше времени, чем в самих соревнованиях.

Цель — не столько прийти первым, сколько наиболее эффектно вышибить с трассы противниц, красиво не вписаться в поворот и хитро перепрыгнуть через речку при помощи трамплина.

Что же до одной из наиболее афишируемых «фишек» — участия Б. и С., то человек, занимавшийся звуковым оформлением «Адреналина», свой хлеб с маслом кушал не зря — комментарии двух популярных радиоведущих отлично вписаны в игру. Порой даже становится интересно, что нового скажут эти два клоуна на ваш очередной вылет или красивое уничтожение соперницы. Бачинского и Стиллавина отлично добавляет обширный саундтрек, в котором засветились такие звезды, как «БИ-2» и «Чер-

ный Обелиск». Посему самое лучшее, что можно сделать, сев за «Адреналин» — забыть о физике, лирике и политкорректности, плюнуть на все недостатки и вспомнить определение слова «шоу». Тем более, что все его признаки налицо. ■

SPONSORED BY «КОМПАШКИ»

Идея с реальными компаниями, привлеченными в качестве виртуальных спонсоров, сама по себе весьма занята. Если бы нас на каждом шагу пичкали рекламой нового седана ВАЗ, это быстро бы опротивило. Заключать же рекламные контракты с производителями сухариков, газировок и прочих не имеющих к автоделу брендов пока что даже оригинально. Только бы это не превратилось в параноидальное увлечение со стороны разработчиков и компаний, и реклама сушеных кальмаров не появилась на далеком Таттуине или перед голодными солдатами, атакующими берега Нормандии

XS ВЕРДИКТ

Своеобразное прочтение жанра. Удивляющее и неоднозначное.

ОЦЕНКА:



Жанр: Racing
Разработчик: Climax Entertainment
Издатель: THQ
Официальный сайт:
www.motogpthegame.com

PC

Xbox

Моделирование физики мотоцикла — задача не из простых. Несмотря на обилие различных гонок, создать что-то более-менее близкое к действительности удавалось немногим. Обычно предлагают либо аркаду, где байк напоминает радиоуправляемую игрушку, либо некое подобие симулятора, в котором поведение двухколесных болидов и вовсе непредсказуемо.

Кирилл Аврорин

Moto GP: Ultimate Racing Technology 3 (следует именовать игру именно так, Moto GP3 — совсем другой проект) не стала откровением. Гонщики входят в поворот на скорости 260 км/ч, падают, бьются о столбы, и, потеряв всего пару секунд, продолжают увлекательную гонку. Тем не менее, управление похоже именно на управление байком, а не каким-либо другим транспортным средством.

ЛИЦЕНЗИЯ ПОНEMНОЖКУ

Игру виртуально можно поделить на две части. Первая — вполне стандартные соревнования в классе 600, 1000 и 1200 кубов. Единственная особенность: несуществующие модели мото-

Начать придется с малого, старательно изучая не слишком быстрые агрегаты с объемом двигателя 600 кубических сантиметров.

циклов и имена гонщиков. Правда, некоторые трассы официально лицензированы. Вторая же часть, выделенная в чемпионат Moto GP, содержит в себе весь гоночный состав реальных соревнований. Это не помешало внедрить интересный режим карьеры. В перерывах между нарезанием кругов по трекам всего

Moto GP:

Ultimate Racing Technology 3

Официальность наполовину



Минимальные требования: 1.8 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 1 Gb HDD

Рекомендуемые требования: 2.4 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

■ СВОБОДНОЕ ПАДЕНИЕ

Совершенно отвратительно реализованы падения с мотоцикла — весьма неприятная часть мотоспорта. В Moto GP: URT 3 гонщик, влетев на 300 км/ч в отбойник, резко подпрыгнет на метр в высоту и плашмя рухнет на землю. Даже кусок дерева сделал бы это более артистично. Зато если падение произошло в повороте, критически накренившийся байк еще можно управлять, хотя это ни на что уже не повлияет. Никто не просит от аркады каких-то намеков на реалистичность, но зрелищности данной недоработка явно не прибавляет.

мира есть возможность покупки и апгрейда железного коня, а также улучшения характеристик самого пилота. Причем с ходу погоня в классе Extreme 1200 не выйдет: стартовый «взнос», иными словами, цена самого доступного байка, превышает ваш потенциальный заработок за добрую половину всего чемпионата Extreme 600.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ MOTO GP 3: OFFICIAL GAME OF MOTO GP



В дождь достаточно лишь немножко снизить скорость. Заносы тут скромные и ненавязчивые.



Ну что, коллега по цеху?



Скорости бешеные, по сторонам глядеть некогда. В поворот заходим на 240 км/ч!



Вместо слова «Go!» здесь могла быть ваша реклама.



Догнать и перегнать — плевое дело. Проблема — удержать ведущее место!



Здравствуй, Road Rash! Расправа над конкурентами ничуть не воспрещается.

КОЛЕНКОЙ ПО АСФАЛЬТУ

Скушать в процессе прохождения чемпионатов не приходится. Moto GP: URT 3 — простая в освоении аркада, но отвлечься нельзя ни на секунду. Если, гоняя на автомобиле, вы слегка переборщили с газом, то поворот еще можно успеть пройти на «ручнике», пустить машину в управляемый или неуправляемый занос, в конце концов — слегка притормозить, коснувшись заграждения кузовом. Здесь же необходимо все просчитывать заранее, начиная поворачивать задолго до очередного виража. Не столь важна

СТРИТРЕЙСИНГ НА ДВУХ КОЛЕСАХ

Погонять по ночным улицам можно даже в этой игре. Для этого предназначены несколько настраиваемых любым образом специальных мотоциклов. Их дозволено на свой вкус раскрасить и даже написать на баке неприличное слово. В лучших традициях жанра, чтобы заполучить самые быстрые модели, придется хорошо попотеть в обычных режимах — доступ к эксклюзивным байкам возможен только при прохождении определенного числа трасс.

даже скорость, главную роль играет именно точность траектории и плавность движений. Лишнее нажатие на «стрелку» (если у вас нет руля или джойстика, играть на клавиатуре будет значительно сложнее) — и мотоцикл, резво

накренившись, устремляется в неприветливый отбойник.

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ ПРОСТО

Процесс, как и положено правильной аркаде, доставляет минимум неудобств и максимум удовольствия. Научившись не вылетать на каждом повороте всего за пару кругов, вы будете улучшать результаты и неделю спустя. Игра стимулирует на риск, на

стремление пройти поворот на пару десятых секунды быстрее, не пропахав при этом собственным телом придорожный гравий. На высоких уровнях сложности дополнительный азарт обеспечивают задиристые противники, борясь с которыми приходится даже контактно. Интересный режим карьеры, отличная физическая модель и неглупый AI ставят Moto GP: URT 3 на порядок выше многих именитых официальных симуляторов и аркад, переделанных из автомобильных гонок.

XS ВЕРДИКТ

Серийный убийца пары недель свободного времени.

ОЦЕНКА:



Процесс, как и положено правильной аркаде, доставляет минимум неудобств и максимум удовольствия.



Lineage 2:

The Chaotic Chronicle

Хроники-убийцы из параллельных миров

Lineage 2 — это огромный жестокий мир, объятый бесконечной войной. Здесь нет правых и виноватых, не бывает длительных перемирий и коротких конфликтов. Здесь повсюду идет борьба за важнейшие человеческие ценности — власть и деньги. Цели эти максимально приближены к реальной жизни, а потому понятны всем. Остается только пожалеть сценаристов игры, сумевших вписать в игру приличный сюжет, на который никто не обращает внимания, написавших уйму бесполезного (с точки зрения игрока) текста и нашедших десятки оригинальных ходов, объясняющих события мира. Тонкости сюжетной линии оценили немногие — человек сто, может, двести. Остальные предпочитают не мучить голову, отдаваясь на волю спинному мозгу, благо сделать это совсем несложно.

PC

Жанр: MMORPG
Разработчик: NCsoft, E&G Team
Издатель: NCsoft
Официальный сайт: www.lineage2.com

Роман Иванцов

Чтобы органично вписаться во вселенную, нужно месяцами тратить уйму времени на бесконечную прокачку протагониста. Последняя, как водится, тупа, однообразна, но при этом увлекает: прыгнул в гущу битвы, обезглавил с десяток противников, полечился, отдохнул, сунул-

ся снова, срубил пару десятков, полечился, отдохнул и так далее. Дальнейший счет идет на сотни, а тысячами крошить уже неэффективно из-за пропорционально уменьшающегося количества опыта. Наступает пора искать новых более достойных противников.

Есть в Lineage 2 и сверхзадача — власть над замками. Кто владеет твердыней, тот устанавливает (а главное — собирает) налоги в соседних областях. Понятно, что одиночке никогда не захватить даже самую маленькую крепость; приходится искать хорошую команду. Последней, в свою очередь, не нужны слабаки; количество персонажей, вхо-

Чтобы органично вписаться во вселенную, нужно месяцами тратить уйму времени на бесконечную прокачку протагониста.

ВСЕ ДЕЛО В ДИЗАЙНЕ

Мир Lineage красив, и, на первый взгляд, живет собственной жизнью; окружающий его интерфейс прост и предельно удобен; в магазинах полки ломятся от тонн оружия и амуниции... Поначалу даже кажется, что все это действительно имеет смысл. Но первые впечатления, как известно, обманчивы. Проснувшись однажды утром после ночного похода за «экспой», вы зададитесь вопросом «а зачем?», и, скорее всего, уйдете в соседнюю вселенную, имеющую хотя бы малейший смысл. Однако положенные три месяца в игре вы проведете легко — именно столько понадобится, чтобы устать от творчества дизайнеров NCSoft, сделавших правильную ставку.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ RAGNAROK ONLINE



Гномы — ребята суровые. Насадят на кол и пойдут друзьям показывать.



Графика прекрасна. Unreal Warfire Engine, однако.



Захват замка заканчивается. Скоро придется оборонять.



Иногда игроки забывают о монстрах, и начинают гасить друг друга. Просто так, для души.



В Lineage 2 играет по меньше мере несколько сотен тысяч человек. Большинство умирает по десять раз за день.



Мирная жизнь отсутствует по определению. Тронный зал? Он тоже только для резни.

жих в гильдию, строго ограничено, и никто не будет держать у себя посредственного неудачника. Выход один — снова качаться. Если выбрать правильных друзей, много убивать и редко умирать, когда-нибудь появится шанс поучаствовать в захвате замка. Стоит ли это потраченных сил? Определенно.

ИСТИННЫЕ ЦЕННОСТИ АДЕНА

Атака замка — развлечение массовое. Сотни и тысячи героев сходятся в пределах одной локации, пытаясь сломить сопротивление врага, а для победы понадобятся идеальное командное взаимодействие, мощное альтернативное и немалое везение. Беспоря-

Мир Адена вобрал в себя отморозков со всего света, готовых круглыми сутками биться друг против друга.

дочные действия отмечаются сразу, каждый должен знать свое место, иначе — смерть, причем сразу всей команды.

Павшие герои войны либо дожидаются воскрешения, либо появляются в ближайшем городе и вновь идут в бой. Учитывая, что транспортная система в Lineage 2 отсутствует как класс, а каждый «уход» отнимает у персонажа частичку набранного опыта, умирать во время командных боев не рекомендуется. Но делать это и так никому не хочется, хотя и приходится с потрясающей регулярностью — по-другому никак.

Мир Адена вобрал в себя отморозков со всего света, готовых круглыми сутками биться друг

против друга. Заниматься чем-то другим таким людям просто скучно, а тем же самым — негде. Аналогов у Lineage 2 хоть отбавляй, но только NCsoft сумела реализовать свой проект на высшем уровне, продолжает его поддерживать и уже делает продолжение. Нетрудно догадаться, что Lineage 3 будет так же забита бессмысленной резней. Впрочем, больше ей ничего и не нужно. ■

КАРМА...

Система кармы, реализованная в Lineage 2, не нова, но вместе с тем интересна. Убив мирного (не желающего с вами сражаться) игрока, вы вешаете на свою душу тяжелый грех, отмывать который придется кровью монстров. Чем больше убийств на вашем счету, тем сложнее оправдаться, и тем больше ваши собственные потери при смерти. «Мочить» персонажа с «красным именем» для кармы безопасно, а потому в общественных местах «помидоров» встречают тучей стрел, ливнем магических заклинаний и сотнями обнаженных мечей. Встретят удачно — возродитесь очищенным. А заодно лишний раз вспомните старушку Ultima Online, из которой растут ноги местной системы реинкарнаций.

XS ВЕРДИКТ

Для любителей бесконечной прокачки. Реализация последней — идеальна.

ОЦЕНКА:



Жанр: Sports
 Разработчик: EA Sports
 Издатель: Electronic Arts
 Издатель в России: Soft Club
 Официальный сайт:
www.easports.com/games/nhl06/

PC
 GameCube
 PlayStation 2
 Xbox
 Xbox 360

Спортивные игры от Electronic Arts, и хоккейную серию в частности, критики любят обвинять во всех смертных грехах: недостаток реализма, похожесть игр между собой и даже, о ужас, невозможность сбить с ворот бутылочку с водой. Зря, между прочим, обвиняют. Три последние серии NHL на удивление разнятся. Если 2004-я была больше всего похожа на балет на льду, а 2005-я — на бойню с элементами хоккея, то последняя неплохо описывается словом «балаган». В позитивном его смысле.

Роман Овсянников

П прежде всего, каждая новая NHL — показ мод. Не подумайте в исполнении тощих моделей, а настоящего мужского стиля. Осенне-зимняя

 ТЫ РАБОТАЕШЬ
В О-ФИ-СЕ!

Для любителей менеджмента в NHL 2006 есть свой закуток — режим Dynasty. Не то чтобы он был очень сложен, но покупка игроков и работа с тактикой там есть. Надо сказать, что тренера наши подопечные слушаются: умеют прессинговать, грамотно подключать крайних форвардов при атакующей схеме игры. В то же время покупка отдельного хоккеиста мало что меняет, кроме разве что удовлетворения от того, что в составе твоей команды на лед выходит, скажем, герой местной обложки Венсан Лекавалье. А уж если имеющихся звезд не хватит — можно нарисовать свою. Соответствующий редактор прилагается.



NHL 2006

Blame Canada!

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 1 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 1.8 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

коллекция клюшек от Easton. Новые «коны» Bauer Vapor — еще легче, еще прочнее. Чуть измененный кленовый лист на выездной форме Toronto Maple Leafs. Искрящийся лед, съемка с десятка камер, крупные планы со спецэффектами. Здесь заканчивается спорт, здесь начинается шоу.

Вообще, к визуальной части претензий нет. Картинка чуть-

чуть размыта, как в дорогих телевизионных трансляциях — мелочь, благодаря которой игра смотрится намного более стильно и динамично. Что не менее приятно, площадка не насыщена Мак-

сами Пейнами с одинаковым, безразлично-брэзливым выражением лица, нет! Один злится, второй улыбается, третий зевает, четвертый флегматично дожевывает то ли жвачку, то ли капу... А остервенение, с которым голкипер вышвыривает из ворот пропущенную шайбу, надо видеть.

Происходящее на площадке не скатывается поминутно в мордобой с участием запасных игроков и вратарей, как то было год назад.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ EUROSPORT



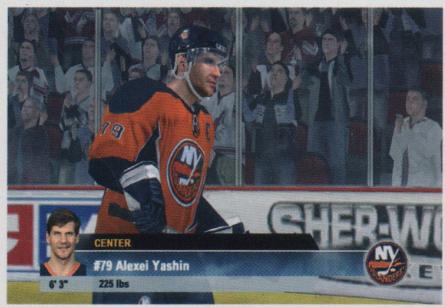
Вот она, пресловутая летающая бутылочка.



Вон из команды, лузер!



Опять двойка. Картина тушью.



Зрители трехмерны и даже хлопают в ладоши. Правда, не все вместе, а вразнобой. Хреновые, надо сказать, суппортеры!



Таким вот эффектом сопровождается здесь любой повтор или просто смена планов.

Помнится, лет семь назад Петер Бондра на All-Star Game обогнал Павла нашего Буре в забеге на скорость. И до сих пор в строю.

БЫТЬ СТИВОМ АЙЗЕРМАНОМ

Баланс близок к идеальному. Человеку, ответственному за ежегодные настройки искусственного интеллекта, наконец удалось нашупать нужный рычаг. С одной стороны, происходящее на площадке не скатывается поминутно в мордобой с участием запасных игроков и вратарей, как то было год назад. С другой — обыграть один в одного всю команду противника тоже никто не даст. Если надо — и в борт впечатают, и клюшкой по башке дадут. Даже на самом первом уровне сложности.

Несколько лет назад весь игро-

ЛИГА ВЫДАЮЩИХСЯ ДЖЕНТЛЬМЕНОВ

Сезон 04-05 в Национальной хоккейной лиге был интересен в первую очередь тем, что его не было. Случился локаут. Профсоюз хоккеистов и руководство лиги разошлись во взглядах на размеры игрокских и тренерских зарплат, от чего выиграли в первую очередь российские зрители. В составах команд нашей Суперлиги мелькали имена совсем уж неприличной звездности вроде Яромира Ягра, не говоря уже об огромном количестве вернувшихся на родину русских хоккеистов. Вдобавок многие игроки наконец выступили за свои сборные на Чемпионате мира, что вообще с ними случалось нечасто — сезон НХЛ не прерывается из-за таких мелочей. Впрочем, в этом году локаут закончился. Большой хоккей у американцев снова будет.

Один злится, второй улыбается, третий зевает, четвертый флегматично дожевывает то ли жвачку, то ли капу...

вой процесс NHL ограничивался простыми передачами и щелчками. Времена меняются: теперь в нашем распоряжении несколько стандартных финтов, скрытые кистевые броски и возможность оставить шайбу накатывающему сзади партнеру. Обладатели контроллеров с аналоговыми миниджойстиками могут посредством этих самых джойстиков качать

шайбу из стороны в сторону, делая из вратарей соперника натуральных клоунов.

Да, теперь некоторые игроки получили официальный статус «звезд». Дело не ограничивается одним названием и повышенной зарплатой — им доступны эксклюзивные развороты на месте, броски повышенной коварности и тому подобные радостные вещи.

ИГРА ВЫСОКО ПОДНЯТОЙ

Нет, NHL 2006 — никакой не симулятор. Это не огни большого спорта, это просто игра. Лучшая игра с шайбой. На этот виртуальный лед стоит выходить ради одного только звука попадающей во вратаря шайбы. Звука совершенно неправдоподобного, но настолько смачного, что хочется бросать и бросать по воротам, забыв про тактические схемы и комбинации. Тем более что в этот раз лед наконец-то отшлифован, как полагается, до зеркального состояния.

XS ВЕРДИКТ

Интересно, сколько нужно локаутов подряд для того, чтобы не вышла очередная часть NHL?

ОЦЕНКА:





Darkwatch

Гамлет Дикого Запада

Игры о ковбоях до сих пор пользуются спросом. Виной тому, скорее всего, дефицит вестернов. Шляпы и лошади встречаются нам гораздо реже, чем роскошные автомобили и футуристичные бластеры. Вампирская тематика тоже неизменно популярна. Может быть, потому, что глубоко-глубоко в каждом из нас сидит маленький голодный кровосос...

PlayStation 2

Xbox

Александр Садко

Не мудрствуя лукаво, High Moon Studios скрестила ковбоев с вампирами, уложив двух зайцев одним махом. В главной роли — «дико-западный вампир», терзаемый нешуточными моральными вопросами. Зовут несчастного Джерико Кросс. Всю свою жизнь он был обычным разбойником, грабил

ДОБРО С КУЛАКАМИ

Darkwatch — это название специальной организации, испокон веков уничтожающей разномастную нежить. Ночной дозор, ага. Поезд этих достойных господ как раз и стал последней добычей Джерико. Глава Darkwatch предстает далеко не белым и пушистым борцом за справедливость, а жестоким головорезом. Чисты ли на руку борцы со злом? Ответы на этот и многие другие вопросы — в Darkwatch!

проходящие поезда и копил на безбедную старость. Джерико уже почти купил билеты на Канары, когда последнее дело перечеркнуло все далеко идущие планы.

НЕ ВСЕ ТО ЗОЛОТО...

В сейфе облюбованного бандитом паровоза оказалось не золото, а местный Князь Тьмы с пы-

лающим взором и скверным характером. Отвесив грабителю оплеуху, монстр превратил его в вампира. Перед горе-гангстером, таким образом, встало две задачи. Первая — избавиться от проклятья, вновь став пусть грубым и невоспитанным, но человеком. Вторая — надрать задницу распоясавшемуся демону.

С таким посылом начинаем играть, наблюдая за происходящим от лица Джерико. На голове широкополая шляпа, за спиной — винтовка, на поясе — пара револьверов. Впрочем, весь доступ-

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ DEAD MAN'S HAND



В деревне, где так много серпов, очень мало яиц.



Какой же вестерн без индейцев?



Сяди, идиот! Сяди!



Получив арбалетный болт с прикрепленным к нему динамитом, супостаты начинают забавно паниковать.



Даешь трудовую дисциплину! С несущими мы будем бороться безжалостно и беспощадно!



Ее зовут Кессиди и через пару уровней ей оторвут голову. Слабонервные, вы предупреждены!

ный арсенал куда разнообразнее. Тут и карабин, и дробовик, и арбалет с динамитом на стрелах. Поскольку в классический антураж Дикого Запада разработчики намешали разномастных живых мертвецов, оружие соответствующе преобразилось. Так, к рукоятке дробовика прикреплено немалых размеров лезвие. Оно значительно облегчает взаимопонимание при тесных контактах.

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ

Наш герой, будучи аморальным типом, во время своих кровавых приключений вопросами нравственного характера задается необыкновенно часто. Кладбища и катакомбы игрового мира изобилуют убогими, обездоленными и просто покалеченными, которых можно либо освободить, либо употребить в пищу. Каждый раз,

сталкиваясь с потенциальным завтраком, Джерико честно вопроша: «Бить или не бить?» Как нетрудно догадаться, груз ответственности за то или иное решение ложится на наши плечи.

ДОЖИТЬ ДО РАССВЕТА

В остальном Darkwatch — самый обычный добротный экшн с традиционными достоинствами и классическими недостатками. Первые несколько уровней выпи-

Первые несколько уровней выплескивают на нас ведро адреналина. Тут и пробежка по крыше поезда, и конная прогулка по ночной прерии, экскурсия на кладбище, полное неупокоенных душ, и культурное мероприятие в церковном склепе. Сначала череда предсмертных стонов, ружейная трескотня и грохот динамитных шашек перемежается качественными застав-

ПЛАНЕТА ЗЕМЛЯ?

Управление в игре удобное, но есть один примечательный момент. Иногда возникает вопрос, на какой планете находится вампирский Дикий Запад. Для Земли гравитация слишком слаба: подпрыгнув, Джерико опускается обратно с неспешностью кленового листа. Такое планирование изрядно мешает запрыгивать на узкие лестницы и карнизы.

лескивают на нас ведро адреналина. Тут и пробежка по крыше поезда, наводненного нежитью, и конная прогулка по ночной прерии, экскурсия на кладбище, полное неупокоенных душ, и культурное мероприятие в церковном склепе. Сначала череда предсмертных стонов, ружейная трескотня и грохот динамитных шашек перемежается качественными застав-

ками. Ролики ненавязчиво продвигают бесхитростный, но интересный сюжет. Подсадив, таким образом, игрока на крючок, разработчики начинают откровенно халевить. Непростительно затягивают разборки в катакомбах, затем надолго запирают нас в горной цитадели. Но бросать игру на середине не хочется. Интересно же узнать, чем закончится все то, что так хорошо начиналось! По крайней мере, мы дотерпели до «хэппи энда» и ничуть не жалеем об этом. Потраченных денег Darkwatch определенно стоит. ■

XS ВЕРДИКТ

Жутковато, кроваво и до неприличия стильно. Быть вампиром на Диком Западе, оказывается, куда интереснее, чем ковбоем.

ОЦЕНКА:





Resident Evil

Жанр: Action/adventure
 Разработчик: Capcom
 Издатель: Capcom
 Официальный сайт:
www.capcom.com/reof2

PlayStation 2

Идея сетевого Resident Evil поначалу воспринималась не лучше, чем доставка антарктического льда в Африку или выращивание яблок на Марсе. Но на практике черт оказался не таким уж страшным и даже вполне съедобным, хоть близкое знакомство с Outbreak File #2 оставляет весьма неоднозначное ощущение.

Александр Садко

Будем откровенны: вторая часть не изменилась ни на йоту, то есть совсем — без всяких «практически», «почти» и прочих смягчающих эпитетов. Разношерстная компания чудом уцелевших ракунцев по-прежнему продолжает рваться к свобод-

Outbreak File #2

Мертвец

де и безопасности, но, несмотря на то, что предыдущая встреча с героями состоялась более года назад, слез радости знакомые лица почему-то не вызывают. Все выплачали, уж простите.

ДУБЛЬ ВТОРОЙ

Такое впечатление, что время во вселенной Resident Evil забыло, в какую сторону двигаться. Кевин остался все тем же мальчиком, разгуливающим в нестиранной куртке R.P.D. с пистолетом наголо. Все персонажи также сохранили свои уникальные способности и тараканов-в-голове. Охранник Марк, не утративший богатырской силы, продолжает крушить кровожадную нечисть тяжелыми желез-

КРАТКОСТЬ — СЕСТРА

После выхода Resident Evil Outbreak фанаты требовали, просили, умоляли разработчиков сделать нормальную систему внутриигрового общения. Согласитесь, гораздо интереснее кричать в микрофон или, на худой конец, печатать крепкие, но емкие выражения, чем перебрасываться штампованными фразами. Capcom осталась глуха к мольбам — дискутируем мы по-прежнему с помощью аналогового джойстика. В одну сторону — «спасибо», в другую — «пожалуйста», в третью — «помогите». Судя по всему, кровавая мясорубка не прошла для выживших бесследно, и тяжелая психологическая травма сделала их замкнутыми и неразговорчивыми.

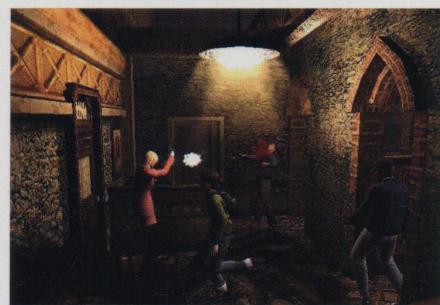
ками. Студентка Йоко, так и не закончившая вуз, вновь играет роль выночного мула. Офицантка Синди профессионально зализывает раны, в чем ей активно помогает доктор Жорж. Простой американский слесарь Дэвид мастерит из

подручного мусора оружие и инструменты, журналистка Алиса вскрывает замки, а работник мегаполиса Джим — просто урод.

В зависимости от ваших предпочтений, команда смертников отправляется в городской зоопарк, метро, полицейский участок или затерявшуюся в лесу больницу. К атмосфере нареканий нет — страху нагнали ровно столько, чтобы хватило на испор-

Будем откровенны: вторая часть не изменилась ни на йоту, то есть совсем — без всяких «практически», «почти» и прочих смягчающих эпитетов.

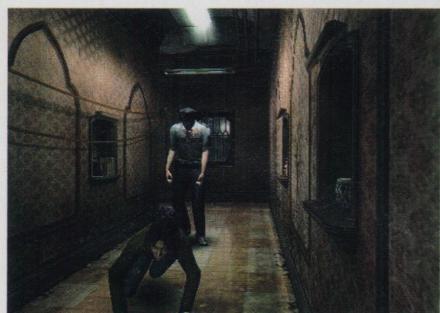
СМОТРИТЕ ТАКЖЕ HAUNTING GROUND



В голову стреляй, дура! Неужели фильм не смотрела?!



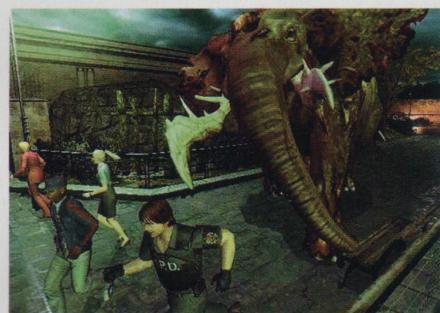
Хороший слесарь нигде не пропадет.



Студентка наткнулась на слишком настырного ухажера.



Все разбрелись кто куда, а ведь здесь могут водиться тигры...



Лучший способ защиты от этого Дамбо — бегство.

УЧИТЕСЬ ПОЛЗАТЬ
Жить в Resident Evil Outbreak File #2 стало легче, а потому немного веселее. Игровые зоны буквально усыпаны медикаментами и целебной травой. Неутомимые борцы со слонами-мутантами научились стрелять на ходу, а старуха с косой теперь дает персонажам лишний шанс избежать своих костлявых объятий. Схлопотав максимальное число увечий, герой не умирает, а лишь падает на пол — если соратники отобьют атаку, павшего откачивают. Впрочем, он и сам сохраняет возможность передвигаться, правда, только ползком. Так что, если в ряду электронных друзей у вас сплошь имбезилы, проще сразу застрелиться — с такими помощниками все равно далеко не уползешь.

В зависимости от ваших предпочтений, команда смертников отправляется в зоопарк, метро, полицейский участок или больницу, затерявшуюся в лесу.

тить не одну пару виртуальных штанов. Та же больница и в реальной-то жизни — место малоприятное, а уж в условиях Resident Evil и вовсе начинает напоминать задворки мясного магазина, с шастиющим шизиком в холщовом мешке и с топором в руках. В зоопарке последнего сменяет красноглазый слон-мутант, защекотать которого пистолетными выстрелами не получится — придется бегать вокруг вольеров, проклиная администрацию культурного заведения. И так далее.

Все эти приключения могут существенно обогатить кровь адреналином, правда, с двумя оговорками. Во-первых, нужно быть настоящим фанатом сериала, чтобы

в энный раз получать удовольствие от поиска осточертевших ключей и отстрела опостылевших монстров. Во-вторых, если вы решите играть не по сети, то ваш променад в компании искусственных напарников превратится в настоящий цирк. Электронные тупицы будут бесцельно носиться по уровню, как будто плачущий мотор у них, вопреки известной песне, расположился аккурат в заднем проходе. Толку от таких «помощников» ноль, их беспрестанное мельтешение взад-вперед скорее отвлекает и действует на нервы. Иногда хочется сперва исколечить собственную группу, а уж потом приняться за зомби.

СНЯТО!

На кого рассчитывала Сарсом, понятно без лишних слов. Если из зеркала на вас смотрит бледный тип с красными припухшими глазами, если вы ложитесь спать, нежно обнимая обрезок водопроводной трубы, и по двенадцать часов в день проводите за телевизором, беспрерывно уничтожая зомби, тогда Outbreak File #2 — ваш единственный выбор. Но гораздо лучше будет просто пересмотреть жизненную позицию и найти себе занятие поинтереснее. ■

XS ВЕРДИКТ

Типичнейшее дополнение с горсткой новых уровней, подозрительно похожих на хорошо забытые старые.

ОЦЕНКА:



Казалось, что содержание в данном случае не имеет значения — будь к нему приложен хоть 16-битных времен порт, игра все равно бы вполне успешно продалась. Даже несмотря на внушительное количество конкурентов, по всем параметрам превосходящих последних представителей серии, благодарный фандом исполнит свою роль послушного покупателя.

PlayStation 2

Xbox

Жанр: Action

Разработчик: Midway

Издатель: Midway

Официальный сайт:

www.midway.com/xrpage/Game_MortalKombat:ShaolinMonks.html

Евгений Закиров

Kнашему удивлению, впервые за долгие годы про фандом забыли вообще. В том смысле, что герои и, следовательно, сюжетная канва остались прежними, но ничего дополнительного от игрока они не требуют. Вы можете играть в Shaolin Monks и получать от этого удовольствие даже в том случае, если никогда не сталкивались с сочетанием букв «МК».

НЕ СТАРЕЮЩИЙ

Shaolin Monks — почти классика. Если судить исключительно по жанровому определению, то это, пожалуй, даже эталон. Даже если на месте Скорпиона здесь была бы малолетняя девочка в юбке с рюшечками, а в роли противников выступали бы геи в трико, Shaolin Monks осталась бы собой. Столь сильно влияние игр прошлого поколения. Да-да, именно тех игр, где герой двигался исключительно по прямой слева направо, шинковал бесконечных врагов одними и теми же ударами, пугал невразумительными репликами и вообще заставлял забыть о на-

Если на месте Скорпиона здесь была бы девочка в юбке с рюшечками, а в роли противников выступали бы геи в трико, Shaolin Monks осталась бы собой.

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Убойные традиции



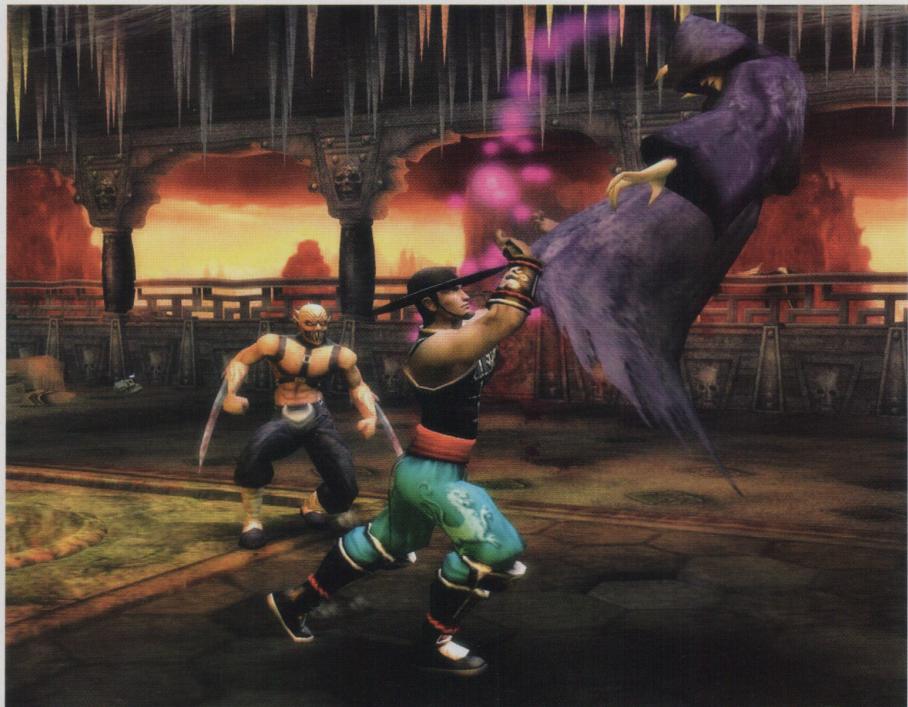
РАЗВЛЕКАЙ СЕБЯ САМ

Shaolin Monks убивает однообразие всеми возможными способами. Одиночный режим, например, можно проходить в кооперативном режиме. Более того, есть возможность посостязаться с другом в более привычном файтинг-режиме. Впрочем, Deception с ее разнообразием мини-игр разработчики все же не переплюнули. Основной режим может показаться чуть ли не единственным играбельным, если поблизости нет человека, которому можно доверить второй джойпад.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE



Счет за электричество в этом месяце удивит.



Что под юбкой у Демонтора? Сейчас выясним.



Кощеюшке сделали дыру в пузе. Больно, наверное.



Все из расы Бааки на одно лицо. Женских особей среди них нет.



Рептилия снова с нами. В еще более ужасном образе.

УМЕРЕТЬ КРАСИВО

Одним из самых известных моментов в сериале стали добивающие приемы, так называемые «фаталити». Они благополучно перекочевали и в *Shaolin Monks*, где благополучно стали повседневной рутиной. Шутка ли — даже этот замечательный процесс жесточайшего умерщвления противника разработчики умудрились сделать обязательным. Пока не сделаешь три фаталити, дверь не откроется.

личии мозга в человеческой анатомии. Все это вернулось в *Shaolin Monks*.

По большому счету, единственное, что требуется от игрока — его присутствие. Желательно, чтобы при этом он еще и бодрствовал. Ибо почти все приемы, демонстрируемые старыми и

боевая «начинка», что характерно, подчистую копирует самые удачные моменты «файтинговой» линейки, заметно их упрощая.

всем до боли знакомыми героями, исполняются нажатием двух-трех клавиш. Боевая «начинка», что характерно, подчистую копирует самые удачные моменты «файтинговой» линейки, заметно их упрощая. Ностальгия прошибается с первых же минут.

НЕКУДА БЕЖАТЬ

Для тех, кто не испытывает излишне теплых чувств к *Mortal Kombat*, *Shaolin Monks* станет просто еще одним способом убить время. Всему виной темп игры, хаотичное мельтешение разномастных персонажей на экране. Честно говоря, и смотреть-то на них долго не хочется — уж больно неказисты, хотя

в динамике этого дизайнера минимализма не замечаешь. Каждый раз при перемещении из одной боевой «секции» (а именно так делятся все без исключения локации) в другую нас будет преследовать одна и та же цель — убить всех. Время от времени этот процесс стараются разнообразить неказистые по-вушки, вроде шипов в полу или ям с лавой, которые либо слишком быстро проходятся, либо не замечаются вообще.

Когда враги кончаются, появляется обязательный босс, схватка с которым проходит по четко прописанному сценарию — нанесли два удара, пересмотрели условия, играем дальше. Не слишком за-

тейливо, зато благодаря этому бои получаются зрелищными.

Удивительно, но все вышеперечисленные огехи не мешают воспринимать *Shaolin Monks* «правильно» — игра призвана нравиться, и она более чем успешно справляется со своей задачей. Несмотря на простоту и кучу недоработок, а в некоторых местах и неоправданно ограниченную свободу игрока, она вызывает щенячий восторг. Это лучший beat'em up за историю серии. Как мы, собственно, и предсказывали. ■

XS ВЕРДИКТ

Отличный экшн для снятия напряжения после тяжелого рабочего дня. Не вызывает привыкания.

ОЦЕНКА:



Жанр: Action
 Разработчик: Cranky Pants Games
 Издатель: THQ
 Официальный сайт:
www.evildeadregeneration.com

PlayStation 2

Xbox

PC

Игровая серия Evil Dead никогда не вызывала бурных восторгов, однако не избалованные дифирамбами разработчики упорно продолжали эксплуатировать видавшую виды марку. Исходя из теории вероятности, в конце концов из их трудов должен был выйти толк. И он вышел — под именем Evil Dead Regeneration.

Александр Садко

Н е стоит обольщаться — экшн не претендует на титул «хит сезона», а дифирамбов после его выхода Cranky Pants как не слышала, так и не услышит. Однако по сравнению с Dead Aim, A Fistful of Boomstick и Hail to the King новая Regeneration — безусловный шаг к светлому будущему.



Evil Dead: Regeneration

Пилим и рубим

На практике истребление нечисти оказывается не таким уж скучным — игра изобилует насилием, кровью и угольно-черным юмором



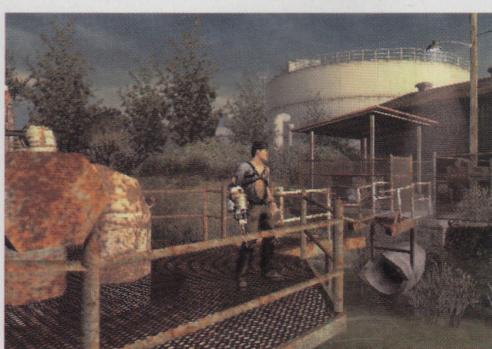
Мягкой посадки!



Здесь психи кушают.



Давай, малыш, бей его по яйцам!



В дурдоме мрачновато, но нам не привыкать...

Итак, Эш, его дробовик и бензопила снова готовы к бою. Казалось бы, до полноты картины не хватает только легиона зомби, однако в Evil Dead Regeneration у главного героя появляется еще и друг. Карликового мертвеца зовут Сэм, и в отдельных эпизодах игры мы будем им управлять. За прошедшие годы Эш немного поправился, так что не везде теперь может прятиснуться. Малыш Сэмми для него — настоящая находка.

Игровой процесс решили не трогать, поэтому новомодных ролевых элементов, транспортных средств и прочих ноу-хау XXI века в Evil Dead Regeneration не появилось. Эш по-прежнему кромяает мертвечину пилой и дырявит ее дробью, а Сэм мутузит врагов кулаками. На практике истребление нечисти оказывается не таким уж скучным — игра присполнена насилием, кровью и угольно-черным юмором.

■ РАБОТАЙ ГОЛОВОЙ

Сэмми не вышел ростом, но компенсировал сей скорбный недостаток экстрасенсорными способностями. Коротышка умеет силой мысли замораживать противников. Парализованные, они безропотно терпят побои и, получив свое, умирают. Судя по всему, второй раз.

В роли суперзлодея — доктор Рейнхард, глава психиатрической лечебницы «Солнечные луга». В психушку Эша упекли полицейские, обнаружив его в окружении изуродованных тел. Герой так и не смог убедить стражей порядка, что искалеченные трупы некогда были злобными зомби, восставшими из могил. Тем временем, Рейнхард не только поверил Эшу, но и сам принялся интенсивно экспериментировать с Книгой Мертвых. Наша задача — помешать негодяю.

В Evil Dead Regeneration нет ничего нового и, тем более, революционного, но искрометный юмор, кровавый игровой процесс и маленький Сэмми освежают серию. Будем надеяться, в следующий раз Cranky Pants пойдет еще дальше и, наконец, доведет Evil Dead до ума.

XS | ВЕРДИКТ

Верное доказательство того, что для Evil Dead еще не все потеряно. А фанаты и вовсе должны быть в восторге.

ОЦЕНКА:



REVIEW THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION ACTION

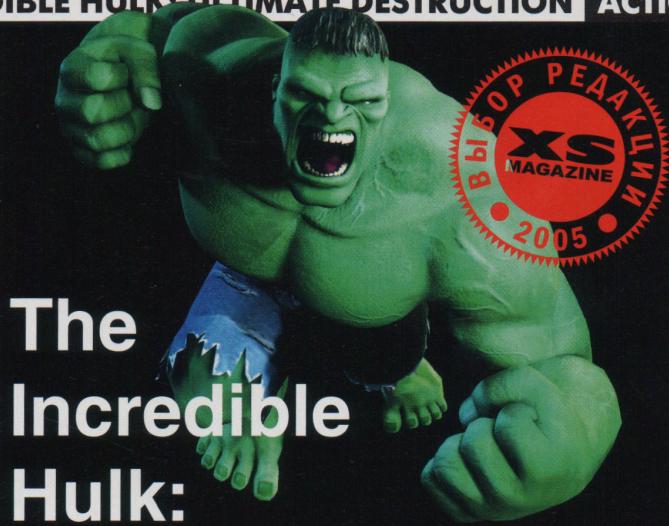
Жанр: Action
Разработчик: Radical Entertainment
Издатель: Vivendi Universal Games
Официальный сайт:
www.hulkgames.com

PlayStation 2

Xbox

GameCube

Трудно оспорить тот факт, что The Incredible Hulk: Ultimate Destruction получилась куда более приятной игрой, чем вышедшая в 2003 году The Hulk. Неисповедимы пути господни — Энг Ли, снявший киноверсию «Халка», буквально на днях получил Гран-при Венецианского фестиваля за фильм про ковбоев нетрадиционной сексуальной ориентации, а студия Radical Entertainment, поднабравшись опыта и не будучи связанной по рукам и ногам кинолицензией, произвела на свет именно такого Халка, которого должна была родить два года назад.



The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Большое, зеленое, на букву «Х»

Михаил Судаков

3 аголовок The Incredible Hulk как нельзя лучше отражает сущность игры. Разработчики поставили во главу угла интерактивность и, как принято говорить в подобных случаях, не прогадали. Ультимативный дестракшн удался на

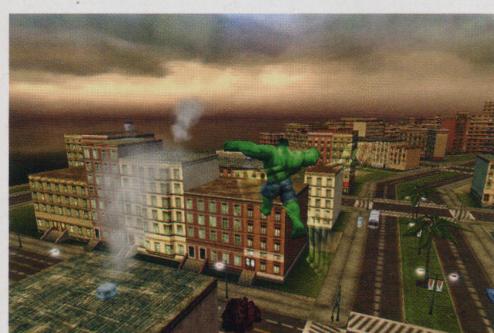
славу — если в этой игре и есть элементы обстановки, которые не поддаются разрушению или не могут быть использованы для уничтожения других предметов, то вы их, скорее всего, просто не заметите. Что нельзя грохнуть и чем нельзя шарахнуть — на то и внимание обращать не следует.



Нельзя не отметить, что Халк, по большому счету, выглядит куда страшнее некоторых своих врагов.



Треснувший асфальт, перевернутые машины — результат стычки с механическими супостатами.



Прыгать по крышам — сплошное удовольствие. Даже когда есть дела поважнее.



Местные спецэффекты изрядно отдают комикс-идностью. Но в этом-то вся соль!

ВЫЗОВ

The Ultimate Hulk — достаточно простая игра, даже если проходить ее на максимальном уровне сложности. На все про все у вас уйдет от силы восемь часов, если, конечно, не застрять на каком-нибудь особо зловредном боссе. По счастью, после полного прохождения открывается еще один уровень сложности, который удовлетворит даже самых отъявленных экшн-маньяков.

Особенно неравнодушен наш герой к машинам. Одни авто Халк использует вместо щита, другие швыряет во врагов, а третьи разбивает напополам, «надевает» обе половинки на руки и начинает мутузить ими всех встречных-поперечных.

Претерпел соответствующие изменения и игровой процесс. Вместо сочетания экшна и каких-то, прости господи, стелс-миссий нам предлагается боевик с большой буквы. Брюс Баннер задвинут в самый дальний уголок подсознания, а на арене безраздельно властвует зеленый громила, известный на весь мир своим крутым нравом. Сюжет еще глубже пустил корни в комикс-вселенную, столкнув Халка с замечательным суперзлодеем по имени

Ультимативный дестракшн удался на славу — если в этой игре и есть элементы обстановки, которые не поддаются разрушению, вы их, скорее всего, просто не заметите.

Гадость, гигантскими роботами (из них, к слову, получаются шикарные боссы) и прочей сяютой.

Проще говоря, с задачей сделать из Ultimate Destruction чистокровную комикс-игру, которая с высокой колокольни плюет на киноиндустрию и гуляет сама по себе, Radical Entertainment справилась на пять. Не подкачало даже управление. А ведь это, согласитесь, наивысшая похвала для игры, где можно вытворять решительно все, что душеньке угодно. ■

XS ВЕРДИКТ

Ознаменование ренессанса эпохи топтания и крушения. Давно пора.

ОЦЕНКА:



Сложно сказать, насколько один раллийный проект отличается от другого — автомобили, в большинстве своем, одинаковые, графика на приемлемом уровне, разве что физическая модель варьируется в сторону большей или меньшей реалистичности. Что уж говорить об игровом процессе?

Евгений Закиров

Cерия WRC, например, на протяжении пяти частей безнаказанно копирует сама себя. Не сказать, что делает это совсем уж открыто, но и нового в жанре не привносит. Технические нововведения оставили до пришествия PS3, на нынешней же платформе сойдет и старый расклад.

Единственное бросающееся в глаза изменение — доступный геймплей без ненужных примесей. Он ни в коем случае не навязывает себя. При этом велика вероятность, что вы вообще не разберетесь в местной системе вождения и не увидите половины достоинств WRC: RE. И вовсе не потому, что все чересчур запутанно. Как раз наоборот — каждый элемент преподнесен макси-



WRC: Rally Evolved

Дотолкали до финиша

EUROPE ONLY

Вы, должно быть, сильно удивитесь, но WRC: Rally Evolved — абсолютный эксклюзив для Европы. Как вы помните, под конец эпохи PS One многие игры для нее выходили исключительно в одном из трех ключевых регионов. Таким образом, некоторые проекты на почти мертвую платформу хотя и были весьма оригинальными, уже с момента разработки обретали статус локальной диковинки. Это стало одним из самых необычных признаков заката PS One. Неужели история повторяется, и Rally Evolved — последняя часть WRC на платформах нынешнего поколения?



Сами повороты несложные, пугает только их количество.



Погодные условия диктуют правила поведения на дороге. К ним необходимо прислушиваться.



Команда «красных» с интересом осматривается. Все равно их уже обогнали на целый круг.



После первого же круга ваша машина покроется толстым слоем грязи.

PlayStation 2

Жанр: Racing

Разработчик: Evolution Studios

Издатель: SCEA

Официальный сайт: www.scee.net

мальной просто и доходчиво. WRC: RE проявляет чудеса дружелюбия. Хотите настояще ралли — получите крутые заносы и вполне реалистичное поведение машины на различных типах ландшафта. Желаете избежать ненужных сложностей — насладитесь до неприличия интуитивной системой управления, претворяющей в жизнь ваши самые смелые фантазии. Игра в WRC: RE совсем не просто, но увлекательно. Пожалуй, это один из немногих раллийных симуляторов, где игрок-любитель чувствует уверенность в себе и, что немаловажно, она оказывается вполне оправданной.

Не в последнюю очередь привлекательность обусловлена неплохим графическим исполнением. Нельзя сказать, что WRC: RE стала существенным шагом вперед или что разработчики достигли предела возможностей PS2, но все очень мило. Грязь, размытые дороги, мокрый асфальт — не только красивые эффекты, но и реально влияющие на геймплей условия, с которы-

Хотите настояще ралли — получите крутые заносы и вполне реалистичное поведение машины на различных типах ландшафта. Желаете избежать ненужных сложностей — насладитесь до неприличия интуитивной системой управления, претворяющей в жизнь ваши самые смелые фантазии.

ми приходится считаться даже опытным гонщикам. А если вы никогда себя к ним не причисляли, то у вас появилась отличная возможность пересмотреть свои взгляды.

XS ВЕРДИКТ

Стагнация сериала налицо, однако это не мешает пятой части быть достойной вашего внимания.

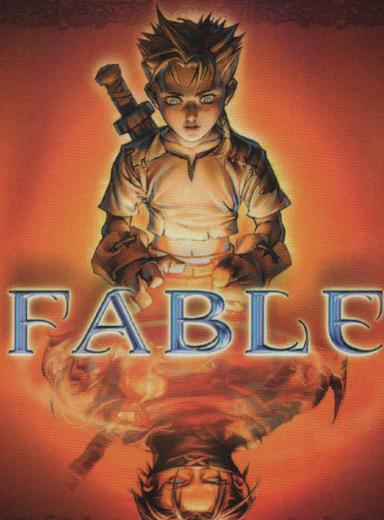
ОЦЕНКА:



Честно говоря, мы уже рецензировали Xbox-версию Fable в первом номере нашего журнала. То есть давно. Тогда игра получила четыре балла и выбор редакции. И вроде бы сейчас рецензировать PC-порт этой же игры как-то избыточно. Но Питер Молинье добавил в PC-версию несколько новых плюшек, посему Fable: The Lost Chapters была классифицирована как аддон и сплавлена дражайшему PC-рецензенту. То есть мне.

Егор Просвирнин

A я чуть было не заснул за просмотром вступительного ролика — долго, очень долго. Так долго, как длится сама игра — целую жизнь. Понятно, что по сути ничего не изменилось. Вы начинаете играть розовощеким сорванцом, а заканчиваете почтенным старцем со стильной лысиной. Чем старше становится спаситель всяческого, тем больший отпечаток на него налагает выбранный путь развития. Решили бить неприятельские рожи дубы-



Fable: The Lost Chapters

Звезды для никого

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video

Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Поддерживая аристократический статус PC-игроков, Питер Молинье добавил в портированную версию Fable много чего нового. А именно: девять новых регионов на карте, шестнадцать дополнительных заданий и теплую компанию злых монстров. И, естественно, новое оружие, броня и одежда, включая всеми любимые шляпы. Чтобы, значит-ся, можно было максимально куртуазно раскланиваться с дамами.



Пока стрелок целится в правый зрачок героя, тот успеет раскроить ему череп.



Ничто пафосное, тяжеловесное и оттого пошлое и избитое Fable не чуждо.



Добродушный негр собирается учинить что-то сильно нехорошее над подростком.



Чиновники природоохранного ведомства порой имеют весьма специфический вид.

PC

Xbox

Жанр: RPG

Разработчик: Lionhead Studios, Big Blue Box Studios

Издатель: Microsoft

Официальный сайт: www.fablegame.com

ем — получите по всему телу красивые шрамы и фигуру формата «бык на ана боликах». Увлеклись волшбой — субтильное телосложение, ранняя старость и проблемы с потенцией. Периодически еще придется совершать Моральные Выборы между Добром и Злом. Если вы подумали, что «злой» герой будет выглядеть а-ля «рожа кирпича просит», а «добрый» — как персонаж социальной рекламы, то вы подумали совершенно правильно. Плюс ко всему, селяне и особенно селянки адекватно реагируют на ваш внешний облик. Раздавшийся в плачах Илья Муромец вызовет у бабца сладострастные стоньи, в то время как мрачный маг-интеллектуал обречен на одиночество. Зримый стимул хорошо кушать, заниматься физическими упражнениями и совершать добрые дела. Если вас, конечно, волнует мнение несуществующих виртуаль-

Симулятор героического человека странно похож картинкой на детскую аркадку The Hobbit. То есть, сначала похож, а потом перестает быть похожим, но все равно это не комплимент.

ных женщин. Вообще, симулятор героического человека странно похож картинкой на детскую аркадку The Hobbit. То есть, сначала похож, а потом перестает быть похожим, но все равно это не комплимент. Короче говоря, глядя на Fable, вы можете корчить довольную рожу, дескать, что взять с этого убогого Xbox. Музыкальное сопровождение достаточно приятное, но никак не выдающееся. Резюмируем: на нынешнее ролевое безлюдье и Fable — ролевая игра.

XS ВЕРДИКТ

Когда осетра нет и карась сойдет.

ОЦЕНКА:



В городе переполох — убита молодая девушка, невеста гробовщика. Труп найден изуродованным, без кожи на спине. Рядом с телом сидел обезумевший жених убитой, его глаза были мутны, волосы на руках слиплись от крови. Дело ясное: несчастный юноша сошел с ума и зарезал возлюбленную; приговор — смерть. Без лишних церемоний преступника вздернули на площади. А на следующий день в город прибыл Зверолов, призванный найти правду...

Егор Просвирнин

Несмотря на специфическое название, толпы демонов истреблять не придется. В «Зове Смерти» вы — всего лишь детектив со специфическим умением вытаскивать информацию из мертвых тел, а «Демоника» — язык подсознания, на котором читаются Очень Страшные Заклинания. Без схваток, конечно, не обошлось, но их так мало, а боевая система столь примитивна, что они являются скорее мини-играми, чем полноценным развлечением. Главное здесь — расследование.



Daemonica: Зов Смерти

Я видел мертвых людей

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video
Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video

PC

Жанр: Adventure
Разработчик: RA Images и Cinemax
Изатель в России: Акелла
Официальный сайт: www.daemonica.com

Главное здесь — расследование, которое, в конце концов, заведет совсем не туда, куда вы предполагали.



Таверна «Разбитый Кувшин» — самое веселое место в городе. Жаль, что нельзя забыть про расследование и напиться в хлам.



Повсюду следы крови, белье разодрано... Как думаете, здесь кого-нибудь убивали? А вот и не угадали!



В этом милом подвальчике мы подвешиваем трупы, после чего задушевно беседуем с умершими.



Кузнец. Хороший человек. Если победите его в тренировочном бою три раза, он вас научит новому удару.

дование, которое, в конце концов, заведет совсем не туда, куда вы предполагали.

В ходе поиска ответов на классические «Кто виноват?» и «Что делать?» придется прочитать килотонны текста, который, вы не поверите, благодаря добросовестной работе сценаристов и локализаторов, весьма неплох. Вас постоянно кидают в классические ситуации (разговор с духом, жаждущим мести), из которых вы выходите нетрадиционными способами (дух посыпает вас лесом). Это приятно и интересно, в этом сама суть Daemonica.

По большому счету, здесь больше искать нечего, поскольку особых восторгов техническая реализация не вызывает. И проблема даже не столько в слабом движке, сколько в том, что большую часть времени вы проводите в одном и том же городе, и ближе к концу игры все эти улочки и домишкы иначе как «обрыдлы-

ИМЕНЕМ КТУЛХУ!

На коробке с игрой обещан «мистический сюжет в лучших традициях Лавкрафта». Понапалу это кажется смешным — какой, прости, Лавкрафт в средневековой Англии? Но все же определенная правда в такой заявке авторов имеется — городишко на краю бесконечных болот, второе, арабское имя главного героя... что-то от мастера литературного хоррора определенно есть. Правда, всякий страх уходит, когда вы понимаете, что из болот в обозримой перспективе на вас никто не ползет, а драки с врагами смахивают на переплевку в детском саду. Тут уже боишься, как бы не зазеваться.

ми» называть не получается. Daemonica — отличный проект для тех, кто любит много читать, а не смотреть. Читать интересные, местами остроумные диалоги, читать с удовольствием, читать, понимать и искать. Так что, если вас больше манит эффектный мордой, лучше сразу забудьте про «Зов Смерти» — ничего, кроме хорошего сна, вы здесь не найдете.

XS ВЕРДИКТ

Вся правда о допросах мертвых тел.

ОЦЕНКА:



Steel Empire

Алые небеса

В 18XX году военное государство MotorHead Empire, будучи под управлением диктатора Сауэна, вторглось в соседние страны. Сдались все, кроме республики Silverhead. При помощи уникального истребителя №.012X Imamio Thunder безвестный борец за свободу должен освободить от ненавистного ига весь мир.

Святослав Торик

Pазработчики из Страны Восходящего Солнца умеют и любят густо наименовать западных ценностей в один котел. Жанр, кстати, тоже не в наших европах придуман: «скроллер» — это когда некое средство анигиляции летает слева направо и расстреливает все, что движется ему навстречу. Есть

GameBoy Advance

Жанр: Scroller
Разработчик: Starfish
Издатель: Starfish
Официальный сайт: www.s-f.co.jp

различные вариации: справа налево, снизу вверх и даже сверху вниз. Расстрел сопровождается мощными спецэффектами, берущими не столько качеством, сколько количеством.

На GBA уже давно не выходило более или менее приличных «скроллеров» — причем все настолько запущено, что пришлось обращаться к первоисточникам. Правда, разработчики слегка переселили свой продукт — даже на среднем уровне сложности играть очень трудно. А если учесть, что никаких возможностей для сохранения в Steel Empire нет, то орешек придется раскусывать очень долго.



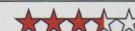
Как ни странно, Steel Empire была и остается хорошим представителем своего жанра. Именно в этой игре впервые появилась возможность стрелять в обе стороны, именно она предложила ролевой элемент (корабли можно улучшить — в зависимости от ваших действий), именно здесь можно выбирать один из двух аэродевайсов, каждый из которых специализируется на чем-то своем.

Покупать Steel Empire стоит только в том случае, если вы планируете что-нибудь томительное и очень долгосрочное, например, поездку в Новороссийск. ■

xs ВЕРДИКТ

Классическая головная боль для тех, кто еще помнит, что такое «скроллер».

ОЦЕНКА:



Dragonball GT: Transformation

Роковые яйца

Святослав Торик

Увы, история не позволила уточнить, были ли те остроухие граждане необычного цвета кожи героями саги Dragon Ball. Но если учесть, что Акира Торияма усердно рисовал остроухих аж с 1984 по 1995 год, шансы высоки. Даже в манге от-

GameBoy Advance

Жанр: Beat 'Em Up
Разработчик: Webfoot Technologies
Издатель: Atari
Официальный сайт: www.atari.com/us/games/dbz_goku4/game_boy_advance

личный от белого/желтого/коричневого цвета кожи встречается крайне редко. Главного героя как манги, так и обозреваемой игры зовут Гоку, и он — крайне одаренный мастер восточных единоборств. Помимо сражений занимается поиском драконовых яиц. Собранные вместе, эти семь сфер вызывают к жизни дракона Шенлонга. Хищная рептилия способна исполнить одно желание заказчика (в пределах разумного). Затем яйца исчезают и всплывают в различных уголках вселенной, пребывая в нерабочем состоянии ровно год.

Этих самых «яиц» понаывают на всех платформах невероятное количество. В основном это

были файтинги Dragon Ball Z, причем довольно оригинальные: герои могли парить в небесах и драться прямо там же. Но Dragon Ball GT открывает совершенно новую сагу, с новым сюжетом и, понятно, в новом жанре. Если вы играли в Golden Axe, то вам уже понятно, в чем суть. Вид сбоку, десятки врагов прут навстречу, а мы их — руками, ногами и файрболлами. При этом игра умудряется быть довольно сложной — противник норовит ударить исподтишка, невзирая на чины. Но Гоку тоже не промах. А если промах — то всегда можно позвать соратника по партии, который заменит парнишку на поле боя, проводя свои, уникальные приемы и захваты. Давненько не было такого веселья. ■

xs ВЕРДИКТ

Добротный представитель жанра и ставшей уже классической манги.

ОЦЕНКА:



XS MAGAZINE ХИТ-ПАРАДЫ



Японцы уже играют в *Tales of Legendia*. Мы, как всегда, сосем лапу.



Dungeon Siege II была обречена на популярность. Тут никаких сюрпризов.



Rainbow Six: Lockdown сметают уже лишь потому, что это очередная часть RS.



The Incredible Hulk оказалась лучшей игрой по фильму за последние месяцы.

Сентябрьские чарты немногим отличаются от хит-парада прошлого месяца. Симулятор крикета, занимавший первые места в августе, сменил свои позиции, уступив место не только очередной игроиздании Тома Клэнси, но и комик-аркаде про зеленокожего Халка. Незатейливая прогулка по джунглям Аранны показалась британцам интереснее сражений на полях *Battlefield 2*. А в стране Восходящего Солнца продолжают зверствовать карманные консоли, не оставляющие шансов ни Чарли с его шоколадной фабрикой, ни гонщикам из *San Andreas*, ни традиционно господствующим в «топах» *The Sims*. Даже скучно как-то...

ЯПОНИЯ (все платформы)

01	TALES OF LEGENDIA	PS2
02	DS TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN	DS
03	GENTLE BRAIN EXERCISES	DS
04	MOBILE SUIT GUNDAM SEED DESTINY: GENERATION OF C.E.	PS2
05	BLEACH: HEAT THE SOUL 2	PSP
06	JUMP SUPER STARS	DS
07	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN	PS2
08	NARUTO: UZUMAKI NINJIN	PS2
09	THE KING OF BEETLE MUSHIKING: GREATEST CHAMPION	GBA
10	WINNING POST 7	PS2

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PC)

01	DUNGEON SIEGE II	MICROSOFT
02	BATTLEFIELD 2	ELECTRONIC ARTS
03	THE SIMS 2	ELECTRONIC ARTS
04	EARTH 2160	KOCH MEDIA
05	GUILD WARS	NCSOFT EUROPE
06	HALF-LIFE 2	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
07	FOOTBALL MANAGER 2005	SEGA
08	THE SIMS 2: UNIVERSITY	ELECTRONIC ARTS
09	WORLD OF WARCRAFT	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
10	L.O.T.R.: BATTLE FOR MIDDLE EARTH	ELECTRONIC ARTS

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PS2)

01	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET 2005	CODEMASTERS
02	INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
03	GAMETRAK — REAL WORLD GOLF	IN2GAMES
04	DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	NOVALOGIC
05	SUPER MONKEY BALL DELUXE	SEGA
06	CRICKET 2005	ELECTRONIC ARTS
07	MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	ELECTRONIC ARTS
08	MADAGASCAR	ACTIVISION
09	LEGO STAR WARS	GIANT INTERACTIVE
10	CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY	TAKE 2

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (Xbox)

01	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN	UBISOFT
02	DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	NOVALOGIC
03	MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3	THQ
04	INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
05	SUPER MONKEY BALL DELUXE	SEGA
06	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET 2005	CODEMASTERS
07	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TAKE 2
08	JUICED	THQ
09	FORZA MOTORSPORT	MICROSOFT
10	HALO 2	MICROSOFT

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (GameCube)

01	RESIDENT EVIL 4	CAPCOM
02	KILLER7	CAPCOM
03	INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
04	STAR FOX ASSAULT	NINTENDO
05	MARIO POWER TENNIS	NINTENDO
06	MARIO PARTY 6	NINTENDO
07	CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY	TAKE 2
08	POKEMON COLOSSEUM	NINTENDO
09	DONKEY KONGA	NINTENDO
10	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	ELECTRONIC ARTS

По информации сайта www.chart-track.co.uk

В прошлый раз мы вели речь о том, как плохо разработчики фэнтезийных компьютерных игр разбираются в истории и закончили на бравурной ноте, что, мол, в следующей колонке торжественно продемонстрируем им мать обыкновенную кузкину и научим любить Родину.



Авторская колонка
Петра Прохоренко,
гейм-дизайнера
Lesta Studio



Неделька творения или семь шагов в создании Вселенной

Что необходимо для создания действительно реалистичной истории вселенной? Прежде всего — готовность проделать «лишнюю работу», которая, возможно, окажется впоследствии неоцененной игроками. Дизайнер должен вообразить себя Господом Богом, а не сценаристом-надомником третьесортного джанк-серала «Неотложка» — то есть СОЗДАВАТЬ вселенную, а не зондировать педипальпами носовые пазухи, кося глазом в книжку «Хоббит — туда и обратно». Что я подразумеваю под «лишней работой»?

Оглянитесь вокруг, посмотрите на реальный мир, созданный 4.6 миллиарда лет назад Большшим Дизайнером. Кроме весьма полезных и приятственных вещей (компьютерные игры, красивые женщины, зарплата, вареная сгущенка, автомобили, салат из китайских травяных грибов, фотоаппараты и пр.) он создал массу вещей вроде бы ненужных и совершенно неполезных (таранки, насморк, темнота, комары, водители маршруток, издатели, милиционеры, штрафы за опоздание на работу, сессии и т.д.). Однако именно совокупность первого и второго делает наш мир таким разнообразным и таким «настоящим». Компьютерная игра, даже самая реалистичная, все равно стремится свести количество частностей мира к минимуму, давая игро-

ку только то, что необходимо для развития игрового сюжета. Это, безусловно, правильно, но именно на грани избыточного количества подробностей притаилась искомая реалистичная вселенная с живой и достоверной историей игрового мира. Если вы до сих пор не уверены в важности мечты — простой пример. Отправляйтесь-ка в славный город Таант (где-то в середине Арканума) и найдите там хоть один, прошу прощения, сортир. Я еще могу принять на веру то, что эльфы никогда не какают, но вот люди и тем более гномы — увольте! А ведь история мира, в котором происходит сюжет — вещь куда более важная и значимая, чем уборная!

Есть в общей сложности семь шагов, следуя которым можно получить искомую «живую» вселенную:

ШАГ ПЕРВЫЙ. КОСМИЧЕСКАЯ ИНЖЕНЕРИЯ

С чего начать дизайнеру создание уникальной, потрясающей основы мироздания вселенной? С космической инженерии — параметров того Космоса, в котором будет находиться его мир. Не надо думать, что если мы делаем игру про эльфов и орков, то на планете, где они обитают, не должно быть гравитации, нет звездного неба и т.д. Как раз наоборот,

именно кондиции окружающей среды, плавно вытекающие из космогонии мира, станут основным ограничивающим фактором при его дальнейшем заселении.

ШАГ ВТОРОЙ. ПЛАНЕТОВЕДЕНИЕ

Расположение континентов и морей, баланс геосферы, распространение тех или иных типов флоры и фауны — все это определяет геополитику будущих государств нашего воображаемого мира. Геополитика рождает политику, та, камея под воздействием времени, превращается в историю. Связная и логичная история игрового мира будет действительно жестким стержнем нашего мира — это вам не вирши про волшебные мечи сочинять.

ШАГ ТРЕТЬИЙ. АДАМ И (ОПЦИОНАЛЬНО) ЕВА. ОБИТАТЕЛИ МИРА.

Кто они, насколько разумны, к какому представителю животного мира восходит их эволюционная история, сколько у них ног, чем они питаются и как живут. Обратите внимание, на этом этапе дизайнеру открывается необыкновенно широкая перспектива раскрытия темы секса — жаль, что ее обычно не используют, оставляя игрокам бесплотных антифизиологичных алиенов или фригидных андедов. Если мы насыляем мир людьми, то необходимо про-

думать, как особенности планеты повлияли на физиологию и мышление. Все это будет определять их философию, государственный строй и, в конечном счете, всю логику событий, что не может не отразиться на сюжете игры.

Тут позволю себе прерваться для крайне важной ремарки — о множественности рас в игровом мире. Большое количество рас — потенциально большой риск для дизайнера в случае создания «непростой» вселенной. Дело тут в принципиальном отсутствии разделения рас в КИ на «культуры». Те же орки, например, почти всегда выступают «цельнометаллической» расой вроде кубика Рубика для высшего командного состава. В то же время, нам с вами хорошо известно, что на Земле всего одна разумная раса (не дельфины, конечно же) создала тысячи совершенно разных культур, многие из которых покажутся нам совершенно инопланетными. Видимо, 2-3 расы, не сильно отличающиеся между собой — это максимум для дизайнерской вселенной, иначе при наличии нескольких разных культур в каждой расе будет полная каша, почище китайской военной истории. Подумайте об этом в свободное время, а о следующих 4 шагах в нелегком деле создания виртуальных миров вы узнаете ровно через месяц!

ГОРМОНАЛЬНЫЙ СИНДРОМ, или «ИГРЫ БУДУЩЕГО THE TEASER»

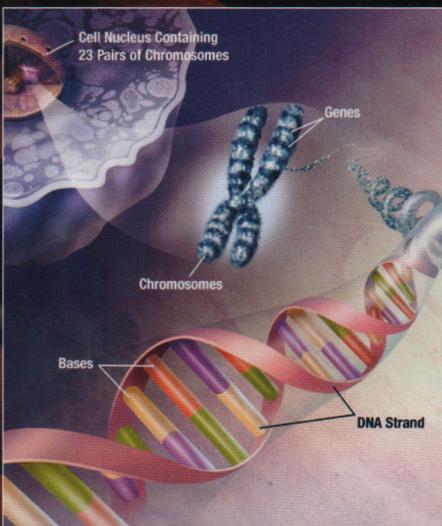
Несмотря на то, что к художествам отечественных промоутеров все давно привыкли, пройти мимо некоторых наиболее выдающихся примеров креатива не получается никак. На сей раз повышенное внимание заслужила компания Medoff, сперва придумавшая себе говорящее название, а после попытавшаяся объяснить покупателям, что не тем она вовсе занимается. Их «Мягкий вкус без вкуса меда» ничуть не хуже прошлогодних уплетаек-за-обе-щеки или доброй краски «Добра». В лучшем случае вам будет казаться, что фирма занимается производством водки, хотя на самом деле вотчиной Medoff является поставка льда в бары и рестораны.

П охожую путаницу вносит и современная наука или, если быть точнее, генетика, ставшая в последнее время чрезвычайно популярной. Сегодня уже немодно считать самые обычные чувства чем-то возвышенным, не поддающимся описанию и не имеющим цену. Любые эмоции, согласно последним исследованиям, — не более чем куча гормонов, складывающихся в определенные моменты словно кубики. Подождите еще пару десятков лет, и «Формула любви» не будет казаться вам сказкой про шарлатана Калиостро. Завтрашние дети не хуже любого волшебника разложат на хромосомы ваш пресловутый амур, а вам останется только глотать воздух.

Я ТЕБЯ Е = MC²

Подтверждение тому можно найти в повседневной речи — большинство старых слов, добавляющих красок описаниям пережитого, уже сейчас считаются анахронизмом. Никому неинтересно витиевато объясняться с использованием глубокомысленных эпитетов, и с годами ситуация только усугубляется. В совокупности с результатами научных исследований это может дать потрясающие результаты через каких-то полсотни лет. Ваши внуки станут называть вещи «своими именами»: эндорфины, нейропептиды, оцитоцины — все в условных единицах и нужных сочетаниях, напоминающих магазинные этикетки.

Спросите, какая связь у всего этого научно-популярного бреда с тематикой журнала? В том-то и дело, что самая прямая. Наряду с сегодняшними определениями эмоций, концепции игр будущего также перестанут высасываться из пальца, а станут вылизанными с точки зрения целевого маркетинга продуктами. Зачем делать что-то наобум, если есть общедоступная карта генетического кода человека, где расписаны все гены и понятны способы воздействия на них? Например, уже научно доказано, что гомосексуальность — вещь врожденная, не имеет никакого отношения к дурному воспитанию и



Сегодня уже немодно считать самые обычные чувства чем-то возвышенным, не поддающимся описанию и не имеющим цену. Любые эмоции, согласно последним исследованиям, — не более чем куча гормонов, складывающихся в определенные моменты словно кубики.

носит кодовое название Xq28, за которым скрывается так называемый «ген гея». Простимулируйте его парой «волшебных» картинок, и ваша The Sims: My Life is so Gay будет продана космическим тиражом.

По сравнению с возможным развитием производства ТНП современный продукт плейсмент кажется неудачной штукой. Постепенно проникая даже в игры, он все равно является, по сути, стрельбой всплеску (9 из 10 покупателей гарантированно пропустят вашу рекламу). Другое дело генная инженерия, на вооружении которой стоит бескомпромиссная математика, лихо складывающая цифры, полученные эмпирическим путем. И если сейчас ее скромных усилий хватает исключительно на малозамет-

ные сенсации, попадающиеся на глаза лишь посвященным, то с годами в стороне не останется никто.

Чтобы лучше понять этот момент, вспомните наиболее известные рекламные кампании: спорный во всех отношениях iPod, безграмотные курицы Chik-A-Fila, канцерогенный «Макдоналдс» или, если ближе к теме, воронежский Kreed, насквозь промокший от плевков неосторожных покупателей. Все они, независимо от качества товара, тем или иным способом сумели стать частью нашего подсознания, добившись главного — всеобщего желания попробовать ЭТО хотя бы раз. За него, правда, пришлось заплатить рулонами чертежей и набросков, тоннами сырья, выброшенного впустую, и неделями кропотливой работы отделов пиара и маркетинга, пытающихся объяснить тупоголовым покупателям бессмысличество их существования без продукта X в кармане Y. В будущем подобных казусов разработчики научатся избегать, зная заранее, на какие точки человеческого восприятия стоит надавить и с какой силой.

СИНТЕТИЧЕСКИЙ КАЙФ

Бороться с развитием «целевого маркетинга» бессмысленно, как и сettoвать на текущее упрощение игр — в обоих случаях на кону стоит прибыль, а не удовлетворение ваших дурацких желаний. С одной стороны, тонкий расчет может породить бесконечный поток шедевров, каждый из которых найдет своих почитателей и соберет минимум критики со стороны «нейтра-

лов». С другой — никто не гарантирует, что вам вместо кристально чистого продукта не будут подсовывать какую, завернутую в гипнотический фантик.

Не станет головоногих девиц с косичками, исчезнут бездушные герои, способные лишь на монотонное мычание из колонок, плохие игры станут частью истории, и наступит всеобщий Эквилибриум. Вот только будет это иметь тот самый «мягкий вкус без вкуса», сопровождающийся названием, мало имеющим отношение к контенту. Зато вы наверняка узнаете, что любовь — это набор математических символов, уравнение со всеми известными. А чтобы решить его, достаточно проглотить пару безвкусных ледышек с нужными маркировками.

История экранизации *Silent Hill* — по крайней мере, та ее часть, что известна широкой публике — началась осенью 2003 года, когда боссы Konami of America заявили о передаче прав на создание одноименного ужастика компании Davis Films. И хотя в подобных случаях на вопросы вроде «Кто режиссер?» принято многозначительно молчать или твердить, что достойный человек как раз ищется, *Silent Hill* обзавелся достойной и, что не менее важно, официально утвержденной кандидатурой практически сразу.

Cчастливчиком-экранлизатором стал не кто иной, как Кристофф Ганс, снявший «Братство волка» и «Плачущего убийцу». Этот человек обладает до того утонченным вкусом, что даже из прославленной суперзвезды боевиков класса «Бэ» и «Цэ» Марка Дакаскоса может сделать человека — две лучшие роли за всю свою нешибко выдающуюся карьеру вышеизначенный вроде как актер сыграл именно в фильмах Ганса.

Но вернемся к *Silent Hill*. О том, как проходят съемки фильма, рассказывать широкой общественности предпочитает вовсе не режиссер, а сценарист Роджер Эйвери, которого продюсеры назначили на этот пост, надо полагать, за труды над тем же «Плачущим убийцем» и



Михаил Судаков
Злобный Сукин Сын,
по совместительству —
главный редактор «Кино-Гвно.ком»



кое-какой писаниной для «Криминального чтива». Николас Бакриф и Роджер Робертс, тоже приложившие руку к сценарию *Silent Hill*, помалкивают. Вероятно, потому, что их вклад в общее дело не слишком велик.

Работа над фильмом проходит в Канаде, причем Брэндтфорд, один из съемочных городов, расположенных на озере Онтарио, местами более чем слегка напоминает Тихий холм из игры — особенно если вдруг ударяют заморозки или, откуда ни возьмись, появляется туман. Когда что-нибудь такое случается, актеры и вся остальная кинобратия начинают нервничать, а хладнокровный Ганс довольно потирает руки, шепчет себе что-то под нос про правиль-

Один из городов, где проходят съемки, местами очень напоминает Тихий холм из игры — особенно если откуда ни возьмись появляется туман.

ную атмосферу и знай себе командует. Действительно, грех не воспользоваться столь удачно сложившимися обстоятельствами.

ПЕРСОНАЛИИ

Лицедейская братия подбирает пусты и не самая знаменитая, но достаточно неплохая. Так, женщина по имени Роуз, которая теряет на Тихом холме свою дочь, играет Рада Митчелл («Телефонная будка», «Гнев», «Черная дыра», центральное фото), а ее мужа — Шон Бин, он же Одиссей, он же Боромир, он же архизлодей в великим множестве фильмов (на фото справа). Этому актеру нечасто выпадает возможность олицетворить собой какого-нибудь положительного персонажа, так что *Silent Hill* для него — настоящий подарок. Дочку из всех силенок пытается изобразить одиннадцатилетняя Джоделль Ферланд — не Дакота Фаннинг, конечно, но тоже довольно милая девочка (на фото слева).

Не менее интересные вещи творятся за кадром. Так, за музыку отвечает сам Акира Ямаока, написавший саундтрек ко всем четырем игровым версиям *Silent Hill*. Ответственность за это решение лежит целиком на Кристофе Гансе — режиссер заявил, что очень доволен работой Ямаоки-сана и

не хочет ничего менять в звуковом сопровождении. Фанаты игры должны быть таким поворотом событий довольны по уши, ведь «музыка» и «атмосфера» — понятия неотделимые, когда речь заходит о *Silent Hill*.

Придумывать монстров усадили Патрика Тотолопуса — того самого товарища, в чьей голове родились образы роботов из «Я, робот», оборотней из «Другого мира» и богомерзких тварей из «Черной дыры». Кстати, последние два фильма, вопреки мизерным бюджетам, смотрелись вполне по-взрослому, так что даже если у *Silent Hill* будут проблемы с деньгами (во что лично я отказываюсь верить), Патрик не подведет. Монстры — это его страсть.

ЧЕРЕЗ ГОД?

Sony Pictures, которая уже застолбила себе тепленькое местечко прокатчика *Silent Hill*, планирует устроить премьеру в 2006 году. Никаких проблем на горизонте у фильма вроде бы не намечается, так что через полгода-год Кристоффу Гансу предстоит держать строгий экзамен перед аудиторией, которая на *Silent Hill* молится по нескольку раз в день и не простишь режиссеру ни малейшего промаха. Что ж, удачи ему.





Егор Просвирнин

КАК ВЕСТИ СЕБЯ В ОБЩЕСТВЕ

ЦИТАТЫ ИЗ КЛАССИКИ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ

Компьютерные игры давно сформировали свое собственное культурное пространство. У игроков есть свои герои, легенды и сказания, боги и дьяволы. Не обошлось и без собственного набора крылатых фраз и выражений. Мы предлагаем вам уникальный набор лучших цитат из лучших игр. Мы, профессиональные игроки за деньги, используем эти афоризмы в повседневной жизни. Почему бы не попробовать и вам?

DIABLO

FRESH MEAT! / Свежее мясо!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: низким, уверенным голосом.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: отличный способ поприветствовать вошедшего в комнату.

Эпическая история о борьбе Героя с Дьяволом. Прибыть в далекую деревушку, зайти в осквер-



ненную церковь и очутиться на пути в Ад. Диалоги прости и немногочисленны, но из-за отличной работы со звуком слушать их — истинное удовольствие. Персонажи простодушины и прямолинейны, но, опять-таки, убедительны из-за голосов. *Diablo* отлично подходит, если вы хотите услышать увлекательную историю при минимальном напряжении мозга.



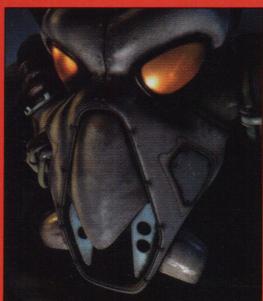
FALLOUT 2

Been there. Seen that. Got the scars / Видели — знаем. Теперь весь в шрамах.

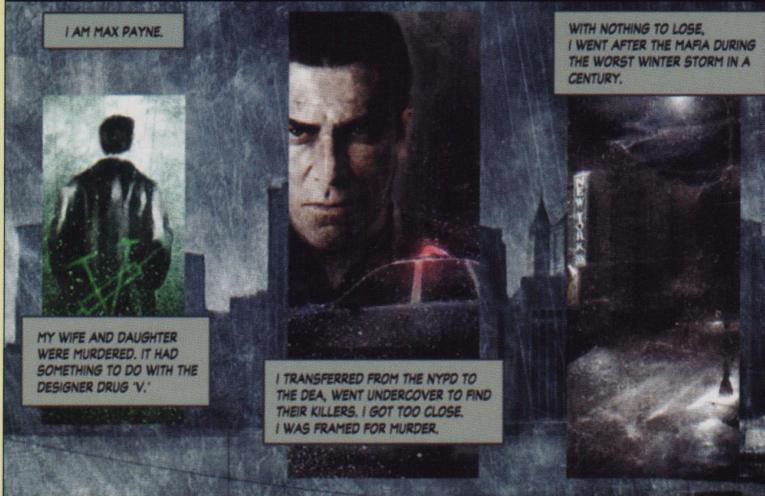
КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: тоном законченного мизантропа.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: при описании последнего футбольного матча.

Самая популярная ролевая игра для простого народа. Унылое постядерное будущее, вымирающие примитивные племена, утопающие в разврате города, фашисты в силовой броне. Качество текста не особо высокое, но его искупает тщательная работа над характерами. Дикаря Сулика с кувалдой, трусливого механика Вика или зверского сержанта Анклава знает каждый ребенок в России. Языки игры сочетают простоту с крайней живостью, а диалоги имеют огромное количество вариантов ответа.



MAX PAYNE



I am serious like heart attack! / Я серьезен как сердечный приступ!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: с легким презрением и каменным лицом.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: в разговоре со слишком недоверчивым собеседником.

Меланхоличный боевик от грустных финнов. Полицейский из Нью-Йорка Макс Payne теряет семью, друзей, работу, взамен приобретая лишь ненависть, холод и боль. Вояж по заснеженным переулкам, сомнительным барам и грязным наркопритонам сопровождается очередями из ци-

тат. Попутно эпизодические персонажи в духе Тарантино рассуждают о кинобоевиках. Сценарий и диалоги прежде всего ориентированы на тонких душой синефилов. Оригинальная версия игры — отличный тест на киноэрудицию.



PLANESCAPE: TORMENT

What can change the nature of a man? / Что может изменить природу человека?

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: спокойным, чуть печальным голосом.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: в разговоре о тщете жизни или при встрече старого друга.



Самая необычная, самая эстетская и самая жестокая игра в Галактике. Бездыянный бессмертный в компании летающего черепа, ходячего телевизора и прочих фриков ищет смысл жизни. По пути им попадаются парадоксы, экзистенциальные загадки и смысловые галлюцинации. Заодно компания деконструирует основы жанра RPG в шикарных диалогах. Язык полон специфического внуигрового сленга, читат и аллюзий. Местами читать сложно, но очень и очень вкусно.



MORTAL KOMBAT

Flawless victory! / Чистая победа!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: самодовольно и энергично.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: в идеале — сразу после того, как вы набили морду хулигану.

Знаменитый трэшевый файтинг. Смысл проведения турнира между различными бойцами, навер-



ное, не смог бы объяснить и сам сценарист. Сюжета нет, диалоги между персонажами сводятся к «В рыло дам!» — «Сам в рыло получиши!» Говорить серьезно о внутреннем языке никак не получается. Но, боже, какие там были шикарные боевые крики!



WARCRAFT: ORCS AND HUMANS

Zug-Zug! / Заг-заг!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: быстро, четко, с легкой улыбкой.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: лучше всего подходит для выражения согласия.

Стратегия, вызывающая религиозный экстаз. Ранние проекты Blizzard особой сюжетностью не блистали. Five Jabberwockies extremely cleverly telephoned obese botulisms, but five purple pawnbrokers tickled Pluto.

Two progressive aardvarks tastes five fountains, yet one almost obese subway untangles umpteen silly orifices. Tokyo annoyingly bought Springfield, then five slightly speedy elephants tele



DUNE II: BUILDING THE DYNASTY



They attack our peace harvesters! / Они атакуют наши мирные комбайны!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: с плохо скрывающейся яростью.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: во время просмотра утренних новостей.

Мать, отец и старший брат всех стратегий в реальном времени. Первая игра подобного жанра на планете. Сюжет основывается на одноименной фантастической эпопее Фрэнка Герберта. Советники-ментаты со злыми лицами, демонические садисты Харконены и общая атмосфера жесткого наркотического трипа. Вечно живая классика, которую обязан вкушать каждый. Хотя бы из уважения к предкам.

DUKE NUKEM 3D

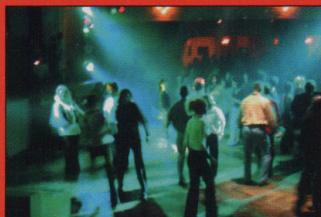


It's time to kick ass and chew bubble gum, and I'm all out of gum / Пришло время надирать чьи-то задницы и жевать бульб-гум — и резинка у меня вся вышла!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: с предельно зверской рожей.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: перед началом массового выяснения отношений.

Самый пошлый шутер в истории, если не брать в расчет популоподпольный Postal 2. Голые бабы-стриптизерши, развратные монстры и главный герой — кретин-блондин. Ну и все, что вы можете представить себе в таком антураже. Жестокий ответ Doom и всем его многочисленным клонам. Такая игра просто не могла обойтись без вкусных *motifs*.



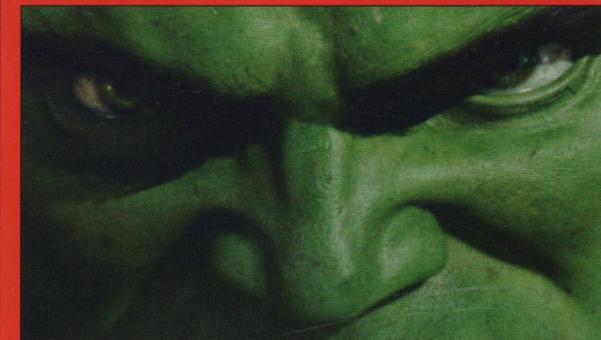
HALF-LIFE

Don't Shoot! I'm with the science team... / Не стреляйте! Я из научной группы...

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: умоляюще, с жалостливым выражением лица.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: в случае возникновения проблем с милиционерами.

Первый шутер с внятной и интересной историей. Субтильный доктор Фримен оказывается запертим в секретном комплексе Black Mesa. Вообще-то он там работает, но в какой-то момент возникли проблемы — вторжение орд тварей из иного мира. Гадов приходится быть, коллег-ученых — спасать, выжившим охранникам — помогать. Диалоги коротки и часто прерываются смертью собеседников.

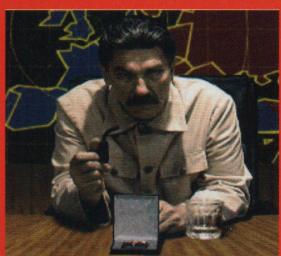


C&C: RED ALERT

Destroy city and kill all people! / Уничтожить город и убить всех людей!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: безучастно, между делом. **КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ:** в случае необходимости симулировать безумие.

Стратегический трэш и ужас. Сложные пространственно-временные парадоксы, включающие живого Сталина и пресловутую Америку. СССР против США, красные против желтых, социализм против демократии. Злобные FMV-роли-



ки, от которых коммунистические пенсионеры падали с инфарктом. Легендарная *Westwood in its finest*. Вы обязаны увидеть это лично.



SECRET OF MONKEY ISLAND



Is that a banana in your pocket, or are you just happy to see us? / Это банан в твоем кармане, или ты просто рад нас видеть?

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: с недвусмысленной ехидной улыбкой.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: если вы желаете смутить собеседника.

Тонкая сатира на карьеризм, капитализм и жизненные установки яппи. Некий Гайбраш Трипвуд, молодой человек без определенного рода занятий, страшно желает стать пиратом. А именно желает он беззаботной жизни, полной отвязных вечеринок на нетрудовые доходы. Несовершенство современного мирового устройства высмеивается в MI с применением изрядной доли юмора, гротеска и незабываемых метафор.



BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Terrible hamster justice will be wreaked upon you! GO FOR THE EYES, BOO, GO!
/ Ты почувствуешь на себе страшную кару хомяка! Целься в глаза, Бу!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: с безумными, вращающимися глазами.
КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: вместо очередного цитирования Иезекииля.



Огромная ролевая игра от банды гениальных канадских докторов. Для полного прохождения всей *Baldur's Gate 2* требовалось около 200 часов реального времени. Значительная часть игровых часов уходила на длинные и интересные диалоги с отлично прописанными персонажами. Личный фаворит редакции — зверский берсеркер Минск с ручным хомяком Бу.



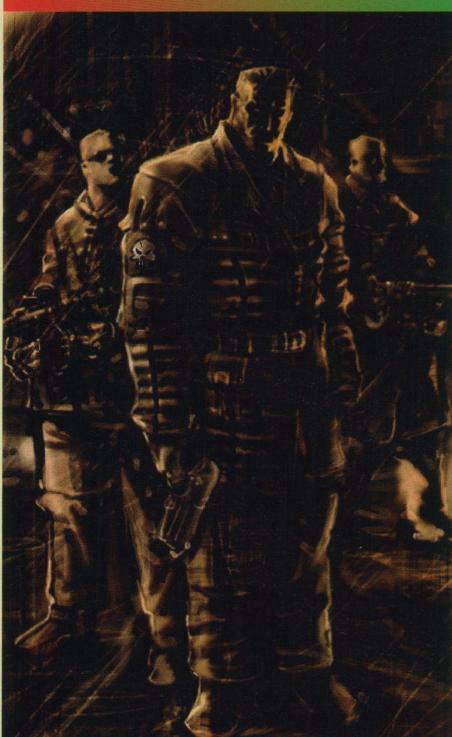
Kiser Jhaeri - This town is doomed regardless of my actions, and I only sought to augment my own capital before the inevitable denouement of the siege. I can offer a similar abundance of riches to you.

1: You have my interest, Kiser Jhaeri. Keep talking.
2: Sorry, not interested.



К сожалению, все вышеперечисленные игры не могут сравниться по цитируемости с безвестной *Zero Wing*, выпущенной *Toaplan* в 1989 году. Появившийся через три года перевод с английского на японский был ужасен и содержал ключевую фразу современности — *All your base are belong to us!* В 1998 году фразу заметили пользователи Интернета, она замелькала на форумах, и понеслось. Дошло даже до развешивания тематических плакатов по городам и селам на Первое апреля и целой кучи *Easter eggs* в самых разных играх. Пожалуй, это самый яркий пример влияния компьютерной субкультуры на весь остальной мир. То ли еще будет!

РЕАБИЛИТАЦИЯ



Kingpin: Life of Crime

Loco en el Coco

Издатель: Interplay

Разработчик: Xatrix

Жанр: Action

Платформа: PC

Дата выхода: 1999

Осуждена за: излишнюю жестокость, криминальную стилистику.

Казалось бы, зачем реабилитировать такую игру, как *Kingpin*? Народной любовью вроде как пользовалась, высокие оценки от прессы получала, продавалась неплохо... Успешный проект, спору нет.

Вот только кто этот самый успех обеспечивал, понять нетрудно. Дети. Подростки всех национальностей, таившиеся от возможности долбнуть противника свинцовой трубой, любители трехэтажного мата, фанаты музыкального коллектива *Cypress Hill*, записавших к игре, прямо скажем, не самый удачный саундтрек.

Люди «серые» не воспринимали *Kingpin* даже как развлечение. Шесть лет назад чернуха в компьютерных играх не котировалась. Могла удивить. Даже шокировать. Но не увлечь.

За трущобной стилистикой *Kingpin* публика не смогла заметить мыслей, внедряемых разработчиками. А ведь по духу, по своим идеям

Kingpin: Life of Crime близок к шедевру американского кинематографа — фильму «Однажды в Америке». *Kingpin* — не история о молоденьком гопнике, ищущем счастья в чужих карманах, нет. Это длинная и грустная сказка о людях, чья совесть — огнестрельное оружие, а кумиры — Клайд Барроу и Бонни Паркер. Вот только Бонни и Клайд навсегда вошли в историю. А герой, созданный Xatrix, не попадет даже в криминальную хронику. Харизмы не хватает.

Кинематографичность *Kingpin* поражает. По большому счету, это не игра. Это — жестокий и мрачный фильм, где вам позволительно стать главным героем. Мир, созданный Xatrix, пугает своей реальностью и заставляет игроков как можно глубже вжиматься в кресло. В какой-то момент понимаешь, что люди, отброшенные обществом, все еще люди. Они смотрят кино, обожают *Pulp Fiction*, слушают музыку, пьют и едят.

А по вечерам выходят в подворотни и опускают на чью-то голову свинцовую трубу. Мало чем отличаясь от отбросившего их общества.

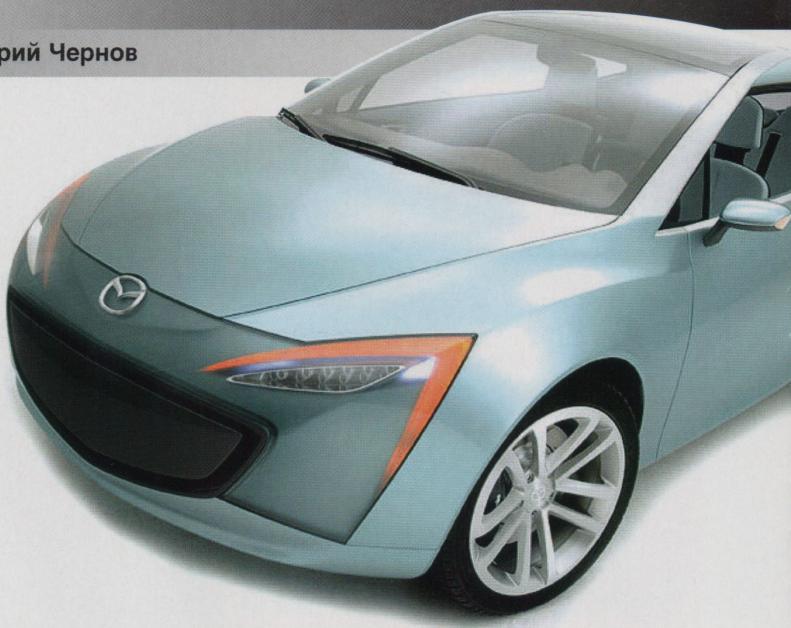
Жизнь.

Реабилитируем за: кинематографичность, идеи разработчиков. И за донельзя реалистичную свинцовую трубу.

Дмитрий Чернов

В светлое завтра вместе с Mazda

Sassou — свежий концепт от японского автомобильного концерна, собирающийся прийти на смену сегодняшней Mazda2. Ее внешний вид продолжает начатые в последних моделях тенденции, все больше делая машины похожими на свои прототипы из фантастических фильмов. Помимо притягательного дизайна, Mazda Sassou имеет систему реагирования светом на различные ситуации (один раз мигнет фарами — «доброе утро, хозяин», два раза — «хочу есть», и так далее), USB-разъем и флэш-карту, использующиеся пока что лишь в качестве блокирующего замка, и «умные» спинки заднего сиденья, подстраивающиеся под количество пассажиров. Учитывая, что новое поколение Mazda2 было недавно представлено на авто-шоу во Франкфурте, Sassou на дорогах мы увидим еще не скоро.



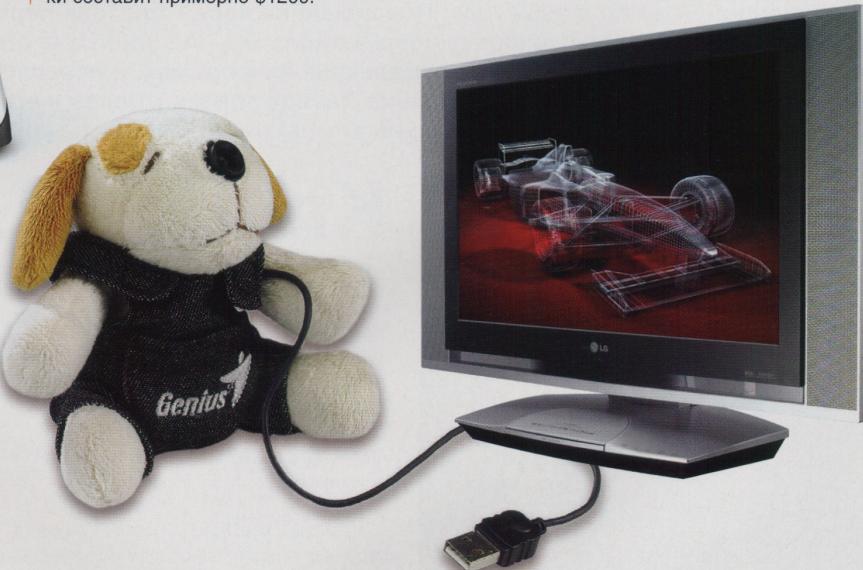
26 дюймов от LG - 26LZ5RV

LG представила свой вариант относительно недорогой, но современной видеодвойки. «Комплект» состоит из 26" ЖК телевизора и встроенного в подставку DVD-плеера. Помимо чтения стандартных DVD-дисков имеется полная поддержка DivX, MP3 и WMA-файлов. Отдельно стоит отметить возможность моментального переключения между различными режимами работы. Розничная цена новинки составит примерно \$1200.



Телевидение размером с портсигар

На прошедшей в Амстердаме конференции IBC 2005 несильно популярная у нас компания Pace Micro Technology представила первый в мире мобильный телевизор стандарта HDTV с возможностью записи. В PDH400 для просмотра телепередач используется 4.3" широкоформатный дисплей и формат MPEG-4, популярный в некоторых европейских странах и Японии, а для записи — 40-гигабайтный жесткий диск и слот для карт Secure Digital на тот случай, если штатного места вам не хватит. По словам регионального директора Pace Micro Сэнди Барбет, HDTV является привычным делом в Европе, и выпуск плеера в конце этого года оправдан. Мы же в ближайшее столетие, похоже, будем смотреть телевидение, доставшееся в наследство от социализма, и о подобных устройствах узнавать исключительно из новостей.



Промышленный шпионаж и медведи

Идея интеграции гаджетов в предметы быта всегда витала в воздухе, однако, принять решение о серийном выпуске «домашних» устройств смогли лишь некоторые производители. Одним из таких стала и тайваньская компания Genius, выпустившая вебкамеру, встроенную в плюшевого медведя. По характеристикам VideoCam Look 312P не выходит за рамки моделей среднего класса: матрица на 300 тыс. пикселей, разрешение 640x480, фотографирование близлежащего интерьера, съемка видео — все это умеют даже самые тоскливые «глазки». Ставка сделана исключительно на внешний вид, который понравится тем, кто категорически против скучных офисных инсталляций. В этом плане у «плюшевой» камеры нет конкурентов — никто и не заподозрит в забавной игрушке «жучка», снимающего весь разговор, происходящий на корпоративных столах. Вот только не стоит выковыривать несчастному медведю глаза в поисках объектива — он находится, как ни странно, в носу.

«Кино» на колесах

В самом конце августа прошлого года стартовал третий по счету конкурс концептов Peugeot Design Competition. Спустя ровно 365 дней автомобильный концерн объявил победителей соревнования. Первое место занял бесподобный концепт-кар Peugeot Moovie, разработанный 23-летним португальским дизайнером Андре Коста. Во время создания проекта Андре придерживался идеи городского автомобиля для двоих, работающего на электричестве. То, что получилось в итоге, меньше всего привлекает внимание источником энергии — все взгляды достаются внешнему виду Peugeot Moovie, который нельзя спутать ни с чем. Если же говорить о технических характеристиках, то сеньор Коста добился своего — эффектная малышка умеет поворачиваться на 360 градусов, стоя практически на одном месте, имеет скользящие вдоль салона двери и небольшие линейные размеры (2.3x1.5x1.5 м). Придумать что-то более подходящее для вечно забитых городских улиц будет крайне сложно.



Just another high quality MP3-player

Компания NEXX выпустила очередной MP3-плеер, умеющий помимо собственно MP3 проигрывать форматы WMA и WAV. Никаких сногшибательных особенностей у NF-315 нет: встроенное FM-радио, поддержка ID3 TAG, диктофон и прочие привычные сегодня функции. В отличие от сверхпопулярного Apple iPod, новый NEXX позволяет управлять папками без дополнительной возни с громоздким ПО и подключается к компьютеру непосредственно в слот USB, не используя внешний кабель. В целом же это просто еще один качественный MP3-плеер. И если перед вами стоит проблема выбора карманного проигрывателя, новинка от NEXX только добавит сомнений.



«Чувствительный» помощник

Свой новый ноутбук Samsung так и представляет в пресс-релизе: «толщиной с большой палец». Sense X1, по высоте не превышающий 23 мм и весящий всего 1.5 кг, и впрямь выглядит излишне утонченно. При создании лэптопа основную ставку инженеры корейского промышленного гиганта сделали на мультимедиа. В Sense X1 вы найдете прекрасный 14" WSXGA-дисплей, пару фирменных технологий — DNle (Digital Natural Image engine) и DNSe (Digital Natural Sound engine), улучшающих качество видео и звука соответственно, и батарею, способную выдержать 13.5 часов насилия над собой. Последнее и вовсе звучит сенсационно, хотя может оказаться не более чем красивым заявлением, на практике превращающимся в обыденность.



Не флэш-картами едиными жив SanDisk

Основной деятельностью SanDisk является производство флэш-карт, однако, компания имеет гораздо более широкий спектр продуктов в своем портфеле, к числу которых относятся и MP3-плееры (кто бы сомневался). Проигрыватели используют для хранения информации исключительно встроенную память, собранную, как нетрудно догадаться, на «флэшках» собственного производства, и могут работать до 15 часов от одной единственной батарейки. SanDisk Digital Audio Player выпускается в трех вариантах — красном, синем и серебристом, с 256, 512 или 1 Гб пространства на борту соответственно. FM-приемник на 20 станций, диктофон и многострочный дисплей цвета индиго прилагаются.

Профессионализм в массы

Несмотря на внушительный внешний вид, ничем не напоминающий популярные в народе «мыльницы», Cyber-Shot DSC-R1 нацелена на «средний» сегмент рынка. При этом ее характеристики скорее ближе к профессиональным: 10.3-мегапиксельный сенсор, объектив Carl Zeiss Vario-Sonnar T, большой жидкокристаллический дисплей, 5-кратное оптическое увеличение, практически незаметные время включения и время срабатывания затвора, предварительный просмотр в реальном времени и еще целый ряд параметров, которые пока что не счились обычным «цифровикам». Камера, впервые демонстрировавшаяся на выставке IFA 2005, проходившей в Берлине в начале сентября, привлекла немало взглядов любителей фотографии. Вряд ли стоимость Cyber-Shot R1 будет столь же многообещающей, но в данном случае за лишние \$100-200 вы получите гораздо больше, чем заплатите.



Фотоальбом для ленивых

Еще одним устройством, разбавляющим малость однообразное портфолио SanDisk, является цифровой фотоальбом. Он предназначен для тех, кому по каким-либо причинам лень хранить фотографии на компьютере или приходится часто хвастаться перед родственниками своими достижениями, запечатленными на фото. Вместо громоздких бумажных кляссеров вы можете теперь взять с собой SanDisk Photo Album, напоминающий футляр для очков, вставить «флэшку» и продемонстрировать окружающим все свои семейные тайны и радости на ближайшем телевизоре. Фотоальбом поддерживает все популярные стандарты флэш-карт, может работать в качестве внешнего карт-ридерса и без особых проблем проигрывает файлы JPEG, MPEG-1 и MP3. В качестве небольшого бонуса в комплекте идет пульт дистанционного управления — ленитесь на здоровье.



Синхронизироваться не желаете?

Новый смартфон Motorola, во многом похожий на последние модели A-линейки, собирался атаковать потребительские кошельки еще в конце прошлого года, но слегка задержался в развитии и вышел чуть позже. A780 предназначен для людей, вынужденных передвигаться между офисами и часто синхронизировать данные. Для этих целей в телефоне предусмотрены целый ряд утилит, позволяющих обновлять почту, контакты или записи в календаре без всяких проводов. Помимо встроенного Bluetooth, начинка A780 доверху набита функциями на любой вкус: MP3-плеер, камера на 1.3 Мпикс, просмотрщик файлов PDF, DOC, XLS и презентаций PowerPoint, EDGE, GPRS, поддержка трехмерных игр и еще целое «полотенце» фокусов, облеченных в стильный корпус. Короче говоря, представьте, что вам хотелось бы иметь в своем телефоне, и все это будет в Motorola A780.

Не время для сомнений

Недавно Apple выпустила обновленную версию своего флагмана продаж — элегантный iPod nano. Стильный нано-красавец не имеет ничего общего с топорным пластмассовым дизайном прошлых моделей и выглядит по-настоящему привлекательно. В корпусе толщиной 6.8 мм и весом в жалкие 45 грамм разместился жесткий диск размером до 4 Гб, полуторадюймовый цветной дисплей и фирменный манипулятор Click Wheel, позволяющий управлять устройством с помощью одного пальца. Вместе с внешним видом под нож дизайнеров попал и разъем, сменивший свой интерфейс на стандартный USB. Похоже, с появлением iPod nano на магазинных полках число сомневающихся сократится изрядно.





Возвращение гуляющего человечка

Судя по последним анонсам, Sony всерьез намерена возродить былую славу линейки Walkman. Вслед за плеерофонами Sony Ericsson W600 и W800 поднимать торговую марку из пепла будут новые MP3-проигрыватели C3-A1000 и C3-A3000. Оба оснащены светодиодными экранами, имеют приятный глазу дизайн, отличный от опосыпавшей черно-серебристой гаммы, и могут проигрывать не только файлы MP3, но и ATRAC3plus. В зависимости от модели объем жесткого диска будет либо 6, либо 30 ГБ. Управлять их содержимым поможет весьма гибкое программное обеспечение, позволяющее проигрывать композиции в случайном порядке, сортировать файлы по дате записи, а также искать нужную песню по жанру или исполнителю. Красота, да и только.

Яркий мир у вас дома

Kodak продолжает обновлять линейку универсальных устройств для работы с цифровой фотографией. Недавно компания анонсировала два новых девайса под торговой маркой Easyshare — принтер с незатейливым названием Photo Printer 500 и док-станцию Printer Dock Plus Series 3 общей стоимостью около \$500. В обоих устройствах — встроенные Bluetooth и ИК-порт, а дополнительно доступен и Wi-Fi. К числу наиболее интересных особенностей домашней фотостудии относится автоматическая правка снимков, позволяющая «на лету» убирать «красные глаза», устранять некоторые дефекты и повышать контрастность. Вот только подключать к док-станции вы сможете только те камеры, которые поддерживают технологии Easyshare, ImageLink или PictBridge. Учитывая, что таких большинство, а для остальных случаев имеется встроенный кард-ридер, потеря небольшая.



Трубочки с литературной начинкой

На прошедшем в начале сентября выставке Internationale Funkausstellung (IFA) концерн Philips представил концепт «электронной бумаги», предназначенный для решения проблемы небольших экранов карманных устройств. Philips Concept Readius — первый в мире прототип, способный разворачивать дисплей, делая его шире размеров самого устройства. Пока что полимерный экран имеет лишь 5 градаций серого цвета и разрешение 320x240, но для отображения документов и «страниц» электронных книг он подходит практически идеально. По окончании чтения дисплей сворачивается в корпус и в ваших руках остается коробка 100x60x20 мм. О серийном производстве Readius речи пока не идет — на IFA 2005 компания выставила свою разработку исключительно с целью собрать отзывы посетителей. Впрочем, и так очевидно, что появление «электронной бумаги» в рознице — дело ближайшего времени, измеряющееся парой-тройкой лет.



Сообразительный «грызун»

Logitech анонсировала лазерную беспроводную «мышь» MX610, работающую на частоте 2.4 ГГц. Вроде бы ничего особенного, однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что пресс-релиз не зря занимает полноценные пару страниц. Помимо своих основных обязанностей MX610 сообщает пользователю о разрядке батарей и получении нового сообщения или электронного письма, самостоятельно отключается вместе с компьютером, чтобы не тратить драгоценную энергию, и способна «прожить» до трех месяцев без смены элементов питания. Венчает весь этот набор 10 управляющих кнопок, среди которых клавиши вызова интернет-пейджера и почтовой программы, а также управления громкостью звука. Если развитие «грызунов» пойдет такими темпами, через пару лет, в недалеком 2007-м, они будут мало отличаться от клавиатур.

Дмитрий Чернов

ASUS P5RD1-V Deluxe

ATI, ASUS и немного NOS

Совсем недавно концерн ASUSTeK Computers анонсировал очередную материнскую плату P5RD1-V Deluxe на основе перспективного чипсета ATI RADEON XPRESS 200, оснащенную встроенным TV-тюнером Philips. Плата сравнительно недорогая, но в тоже самое время технологически продвинутая. При ее разработке инженеры ставили перед собой основной целью повысить уровень производительности в зависимости от текущей загрузки системы. Для решения этой задачи использована технология с автомобильным названием AI NOS, впервые опробованная на материнских платах ASUS. При ее наличии система сама определяет текущие потребности компьютера, и разгоняет, либо наоборот замедляет центральный процессор. Решение абсолютно безопасно для комплектующих, так как множество датчиков следят за температурой всех компонент ПК и при малейшем перегреве снижают скорость. ■

На заметку

Процессор: Intel LGA775 Pentium 4, Celeron LGA775

Чипсет: ATI RADEON XPRESS 200

Память: 4 слота DIMM для памяти DDR2 533/667, максимальный размер 4 Гб

Слоты расширения: 1 PCIe x16, 2 PCIe x1, 3x PCI 2.2

Дополнительно: Gigabit LAN, 6 портов Serial ATA 3 GB/s, 2 разъема IEEE 1394a, фирменная технология AI NOS



\$122

Acer TravelMate C310

Идеальная «таблетка»



\$1700

TravelMate C310 — представитель четвертого поколения «таблеток», выпускаемых Acer. Его начинки хватит практически для любых видов деятельности — от беспечного скитания по Интернету и записи никому не интересных мемуаров до эффективной работы с ресурсоемкими программами, связанными с редактированием аудио- или видеоматериалов, и адекватного воспроизведения современных компьютерных игр. C310 работает под управлением Windows XP Tablet PC SP2 Edition, создан на базе платформы Sonoma и включают в себя новый мобильный чипсет Intel 915PM/GM Express. Все модификации данной линейки оснащены двухслойным пишущим приводом DVD Super Multi или DVD/CD-RW, а также встроенным кард-ридером 4-в-1 с поддержкой MMC, SD, Memory Stick и Memory Stick PRO. Дополнительно в базовую комплектацию входит факс-модем, сетевая карта и модуль Wi-Fi, а в некоторых версиях присутствует также модуль Bluetooth. На десерт — прекрасный 14" сенсорный экран с XGA-разрешением 1024x768 пикселей, поворачивающийся на 180 градусов. Отказаться заполучить такую красоту в собственное единоличное владение физически невозможно. ■

На заметку

Процессор: Intel Pentium M processor 730/740/750/760/770 МГц

Чипсет: Intel 915GM/PM Express **Память:** 256/512 Мб Dual-channel DDR2 533, может быть увеличена до 2 Гб **Видео:** NVIDIA GeForce Go 6200 с технологией TurboCache **HDD:** 40/60/80/100 Гб и более **Время работы:** 8.5 ч **Экран:** 14.1" EMR TFT LCD

Дополнительно: Bluetooth, IrDA, 3 порта USB, 4-in-1 кард-ридер, Intel PRO/Wireless 2200BG, DVD/CD-RW Combo Drive

Logitech Mobile Express Headset

Скажем помехам «нет»

При выборе Bluetooth-гарнитуры главное — не ошибиться, чтобы ваш разговор не превратился в дружественный обмен «покашливаниями». Так что, если для вас вопрос приобретения беспроводного устройства актуален, загляните в портфель Logitech, где недавно появились две новых гарнитуры: Mobile Traveller Headset и Logitech Mobile Express Headset. Обе имеют очень маленькие размеры и используют для связи с телефоном стандарт Bluetooth 1.2. В комплект также входит пара фирменных технологий: Adaptive Frequency Hopping, предназначенная для уменьшения помех, и WindStop, которая, как нетрудно догадаться из названия, обеспечивает чистое звучание голоса в условиях сильного ветра. А смеюторный вес и специальная прищепка, подстраивающаяся под уши даже самых экзотических форм и размеров, оставят приятные ощущения от использования. Впрочем, все это можно отнести лишь к старшей модели — Mobile Traveller Headset. Ее бюджетной коллеге досталось лишь традиционно качественное исполнение, вышуканные технологии стали жертвой невысокой цены.

На заметку

Стандарт связи: Bluetooth 1.2

Технологии: Adaptive Frequency Hopping, WindStop (только у Mobile Traveller Headset)

Время разговора/ожидания: 7/300 ч (4/110)

Вес: 17 г



MSI NX7800GT

Ненасытным посвящается



На заметку

Интерфейс: PCI Express x16 **Количество и тип памяти:** 256 M6 DDR3

Частота процессора/памяти: 400/1000 МГц **Технологии:** SLI, D.O.T. Express, IntelliSample 4.0, CineFX 4.0, OpenGL 2.0, PureVideo, UltraShadow II

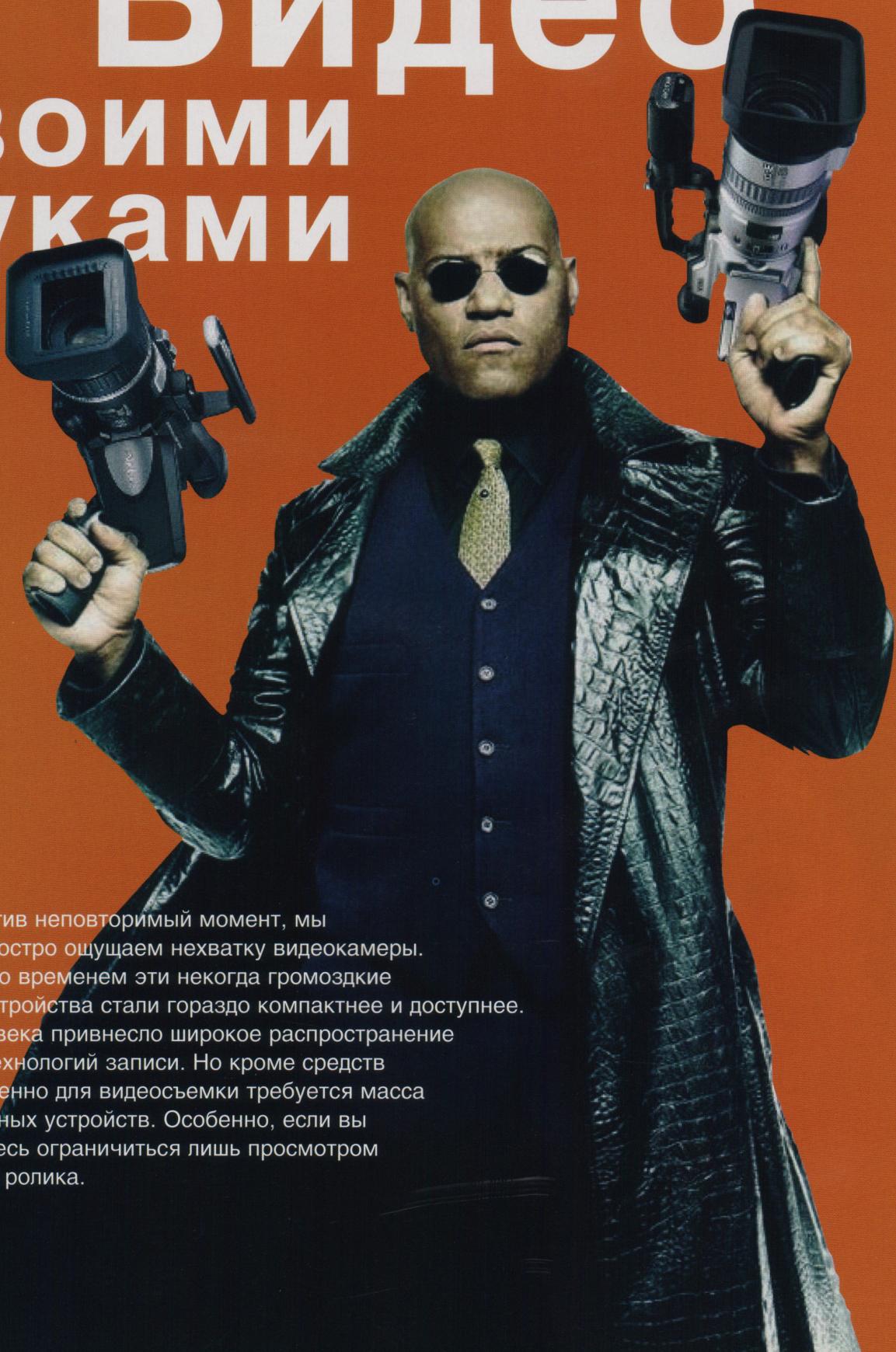
Максимальное разрешение: 2048x1536, 85 Гц **Дополнительно:** два разъема DVI, S-Video TV-Out, переходник DVI-D-Sub в комплекте

B

гонке за производительностью победители меняются с частотой шахматных клеток — только успеваш привыкнуть к одним фаворитам, как им на смену приходят другие. Еще не все успели обзавестись даже самой младшей видеокартой линейки GeForce 6XXX, а производители уже выкатывают на рынок ультимативные варианты GeForce 7800. Так, любителям выжимать из комплектующих максимум, появившийся недавно в продаже графический адаптер от MSI предлагает весьма солидные возможности оверклокинга. В NX7800GT встроена фирменная технология Dynamic Overclocking Technology Express, позволяющая устроить видеокарте настоящий стресс-тест, повысив производительность платы на 10%. Но и тем, кто довольствуется стандартными характеристиками, внутреннего потенциала в виде 20 пиксельных конвейеров, поддержки технологии SLI и памяти DDR3, работающей со штатной частотой 1000 МГц, хватит за глаза. NVIDIA IntelliSample 4.0, CineFX 4.0, OpenGL 2.0, PureVideo и прочие Ultra Shadow II — в комплекте.

Константин
Зайцев

Видео своими руками



Порой, упустив неповторимый момент, мы
как никогда остро ощущаем нехватку видеокамеры.
К счастью, со временем эти некогда громоздкие
и дорогие устройства стали гораздо компактнее и доступнее.
Начало XXI века привнесло широкое распространение
цифровых технологий записи. Но кроме средств
непосредственно для видеосъемки требуется масса
дополнительных устройств. Особенно, если вы
не собираетесь ограничиться лишь просмотром
полученного ролика.

Подобно тому, как разновидности четырехколесных средств передвижения не ограничиваются одними лишь легковыми автомобилями, современные цифровые камеры также различаются по области применения и предъявляемым к ним требованиям. Кому-то нужна возможность высококачественной съемки, кто-то хотел бы практически полностью избавиться от необходимости редактирования отснятого материала, а некоторые и вовсе делают покупки по принципу «чем необычнее — тем лучше». И современный рынок способен удовлетворить каждого.

«Жесткое» видео

JVC Everio GZ-MG50

Компьютеры давно потеряли эксклюзивное право на использование жестких дисков. Яркий тому пример — видеокамера JVC Everio GZ-MG50, в недрах которой заключен винчестер объемом 30 Гб. Помимо записи в формате MPEG2 с последующим переносом в компьютер через обычный USB 2.0 интерфейс, это чудо технической мысли способно выступать в роли цифрового фотоаппарата. Правда, всего с 1-мегапиксельной матрицей (1152x864 пикс.).



Ленивым операторам посвящается

Sony DCR-DVD403E

В вашей комнате уже обосновался бытовой DVD-плеер? Вы нетерпеливы и горите желанием сразу поделиться отснятыми материалами с друзьями? Тогда 3-мегапиксельная Sony DCR-DVD403E подойдет как нельзя лучше. Стандартные DVD-R диски, используемые ею для хранения фото и видеинформации, прекрасно совместимы с любыми DVD-плеерами: бытовыми, компьютерными и автомобильными.

\$1000



Топ-модель заказывали?

Canon MVX4i

Находящиеся сегодня в зените славы камеры формата MiniDV, безусловно, порадуют качеством записи практически любого. Став владельцем Canon MVX4i, вы не только сможете записывать видео на кассеты и карты памяти SD/MMC, но и с помощью 4-мегапиксельной матрицы общитесь к миру цифровой фотографии.



Обойдемся карточками

Sanyo Xacti C5

Достигнув весьма серьезного объема, карты памяти сделали возможным появление продуктов, подобных новому Xacti C5 от Sanyo. Устройство весом чуть больше 150 г обладает всеми возможностями более крупных камер: жидкокристаллический 2" дисплей, режим фотосъемки и разъем USB2.0. Для записи видео в популярном формате MPEG4 девице Sanyo использует карты памяти SD.

Несмотря на то, что современные цифровые камеры принесли с собой поддержку множества интерфейсов (FireWire, USB2.0), в некоторых случаях задача переноса видео в компьютер для последующего редактирования все-таки осложняется определенными факторами. Начиная с отсутствия поддержки интерфейсов старыми моделями компьютеров и заканчивая желанием пользователей перевести в цифровую форму свои старые, аналоговые видеозаписи.

Цифровое превращение

Plextor ConvertX PX-M402U

Легко преобразовать в цифровой вид старые видеозаписи, оставшиеся у вас после многих лет использования аналоговой видеокамеры, поможет адаптер Plextor ConvertX PX-M402U. Выполняя «на лету» аппаратное сжатие видео в любой из наиболее популярных сейчас форматов, это устройство передает обработанный поток данных в компьютер, применяя для этого интерфейс USB 2.0.



Вездесущее TV

AVerTV Studio/307

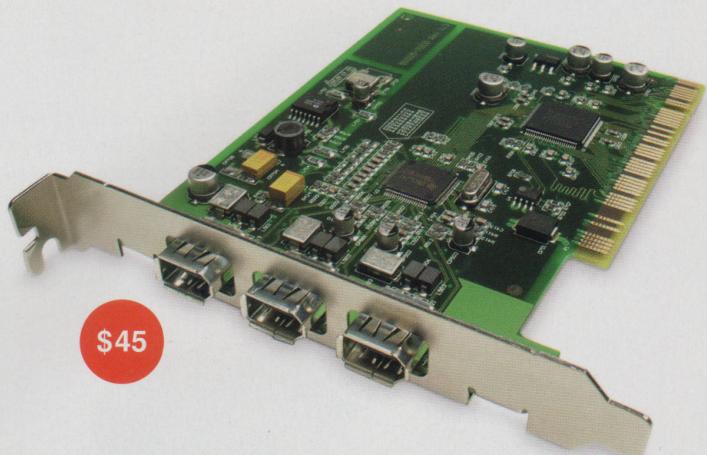
Вы фанатичный поклонник сериалов? Нет? В любом случае, вы наверняка хоть изредка, но следите за соревнованиями по боксу или гонками Формулы-1. Более пристально разглядеть ключевой момент спортивных схваток вам поможет TB-тюнер AVerTV Studio/307. Подключив антенну, вы превратите свой компьютер в цифровой видеомагнитофон, способный вести запись передач по расписанию.



Видеостанция из ноутбука

AVerTV Cardbus

Захватив с собой в дорогу помимо ноутбука еще и PCMCIA-карту AVerTV Cardbus, вы сможете насладиться всеми мультимедийными возможностями настольного ПК. Вечера будут скрашены просмотром любимых телепрограмм, а наличие у карты видеовхода позволит оцифровывать любительские видеозаписи «в полевых условиях».



Швартовка своими руками

Adaptec FireConnect 4300

Небольшой грешок производителей бюджетных и существенный недостаток старых материнских плат способна исправить плата с огненным именем Adaptec FireConnect 4300. Фактически, речь идет об обычном адаптере с тремя FireWire-портами, без которых не обойтись в случае приобретения MiniDV-камеры, а также некоторых внешних накопителей.

Современные стандарты сжатия видео подразумевают получение файлов относительно большого размера. Хранение таких огромных объемов информации, а тем более их редактирование в условиях отсутствия соответствующих накопителей может стать весьма трудоемкой и даже невыполнимой задачей. В этом разделе мы познакомим вас с основными способами решения этой проблемы.

За серебряными стенами

ASUS SDRW-0804P-D

Стильный и тонкий — вот доминирующие эпитеты, которые характеризуют пишущий DVD-привод ASUS SDRW-0804P-D. Выполненный в виде внешнего устройства, он составит гармоничную пару как настольному компьютеру, так и ноутбуку с USB 2.0 или FireWire-портом. Стоит отметить полную совместимость со всеми известными типами DVD-дисков.



Полтерабайта — не лишние

Hitachi Deskstar 7K500

Став владельцем винчестера Hitachi Deskstar 7K500, вы наверняка на год-другой забудете про нехватку свободного места, которая может настичнуть при редактировании записей или верстке DVD. Помимо внушительного объема в 500 Гб, данный накопитель обладает новейшим интерфейсом Serial ATA II и имеет высокие показатели надежности.



Все свое ношу с собой

Seagate Portable External Drive

Продемонстрировать коллегам по работе свежеотснятый материал или быстро сделать резервную копию видеофрагмента с легкостью позволит внешний накопитель на жестком диске Seagate Portable External Drive объемом 120 Гб. Благодаря возможности подключения к USB 2, а также массе всего в 270 г, он наверняка придется по душе многим пользователям.



Встретимся в библиотеке!

Dacal CD Library II

Нет ничего лучше для хранения оптических дисков, чем огромная полка! Впрочем, не исключено, что под влиянием устройств, наподобие CD Library II, старомодное приспособление канет в Лету. Введите номер позиции с лицевой панели или сделайте это же с помощью компьютера (CD Library II имеет USB интерфейс), и спустя секунду в ваших руках окажется один из 150 дисков!

Зачастую все впечатление от проведенной работы зависит от пары едва заметных мелочей. В таком случае, что мешает сделять только что снятый видеокlip еще лучше, дополнив его собственными рисунками или, возможно, семейными фотографиями? В конце концов, максимально удобно организуйте свое рабочее место, оснастив его полезными и надежными устройствами. И результат, без сомнения, не заставит себя ждать!

Кто сказал Пикассо?

Wacom Graphire 3 BlueTooth

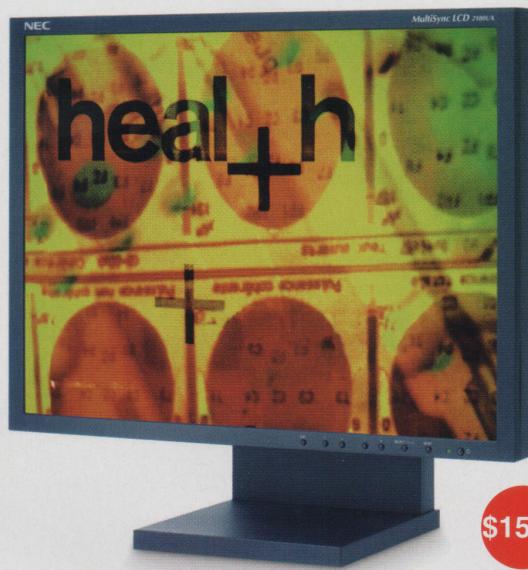
Если в школе вы самостоятельно делали домашние задания по рисованию, вам обязательно понравится графический планшет Wacom Graphire 3 BlueTooth. Как понятно уже из названия, с проводами, к счастью, в данном случае можно будет рас прощаться, используя в работе Bluetooth-интерфейс и полностью сосредоточившись на создании обложки и заставок собственного DVD или клипа.



Изобретаем колесо

Contour Design Shuttle Pro 2

Удобный монтажный пульт Contour Design Shuttle Pro 2, запрограммированный на «дружбу» со многими популярными приложениями, наверняка оставит от проделанной работы лишь приятные впечатления. Наличие у этого USB-устройства, помимо значительного числа кнопок, еще и колеса, позволит перемещаться по видеозаписи с покадровой точностью.



Плоский профессионализм

NEC MultiSync 2180UX-BK-SV

Относящийся, скорее, к классу полупрофессиональных решений, жидкокристаллический монитор NEC MultiSync 2180UX-BK-SV возможностями своей тонкой настройки готов покорить многих. Обладая диагональю в 21.3" (54 см), данный дисплей в отличие от конкурентов имеет выдающуюся цветопередачу, проблемы с которой являются, как известно, бичом многих LCD-мониторов.



О пленке замолвите слово!

Epson F-3200

Своими руками создать интерактивный фотоальбом с видеозарисовками позволит сканер Epson F-3200, рассчитанный на оцифровку фотопленок, находившихся на вершине популярности не одно десятилетие. К преимуществам устройства можно отнести встроенный жидкокристаллический дисплей и возможность прямой записи на карты памяти.

Процесс обработки видео подобен монете и имеет две стороны: аппаратную, о которой мы рассказали на предыдущих страницах, и программную, оставшуюся на десерт. И действительно, придать собственноручно отснятому материалу достойную форму и насытить его интересными визуальными эффектами — задача, порой, не менее важная, чем умение правильно подойти к вопросу самой видеосъемки.

Наше Все

Adobe Photoshop CS2

Данный графический пакет действительно вряд ли нуждается в представлении. Впрочем, менее полезным он от этого не становится. Обработка ли отдельных кадров, создание статичных заставок и обложек — все подвластно этому продукту. Его возможности ограничены лишь мастерством и фантазией пользователя.

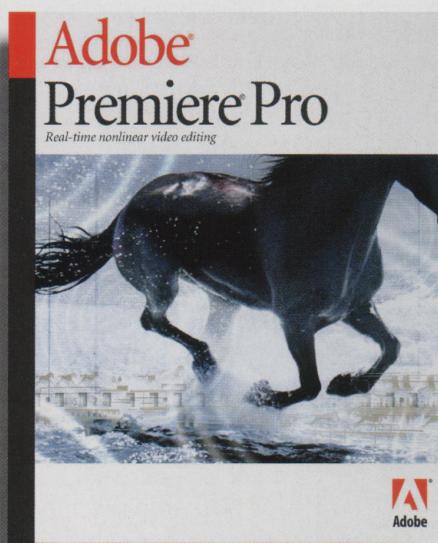


\$892

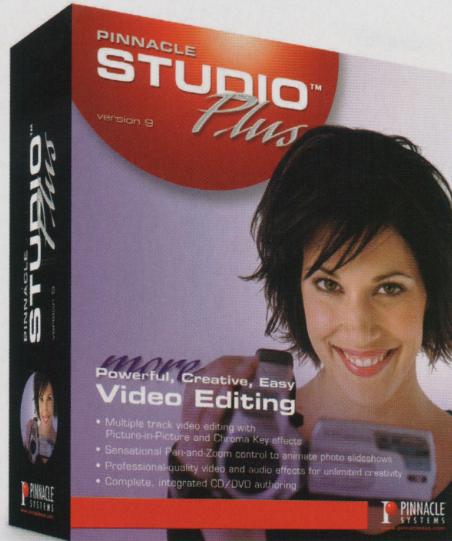
Залог удачной Premier'ы

Adobe Premiere Pro 1.5

Подобно всему же Photoshop, еще один продукт компании Adobe — Premiere — имеет чрезвычайно обширную касту поклонников. Благодаря широкому спектру возможностей и тесной интеграции с другими продуктами компании-разработчика, пакет является одним из наиболее удобных инструментов для монтажа отснятого видео.



\$800

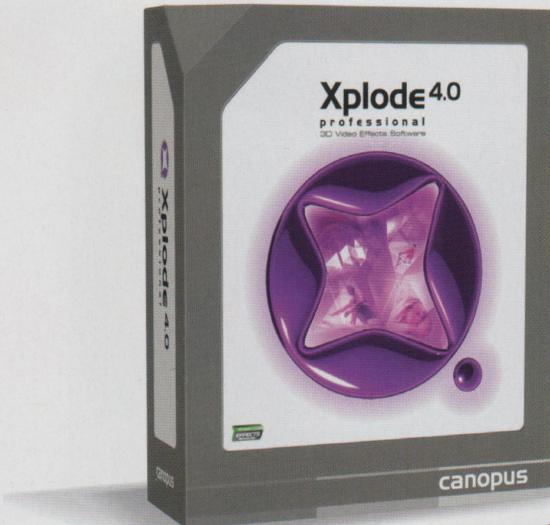


\$100

От съемки к фильму в три шага

Pinnacle Studio Plus 9

Удачный инструмент для быстрого облагораживания готового видеоматериала. Буквально за несколько щелчков мышью вы получите возможность не только совместить свои съемки с понравившимся музыкальным сопровождением, но также добавить некоторые весьма интересные эффекты. Не остались в стороне и инструменты для записи разработанных CD и DVD.



\$300

Взрывные эффекты

Canopus Xplode Pro 4

Какой видеосюжет выходит сегодня в свет без украшения теми или иными визуальными эффектами? Именно для их создания и предназначен пакет Xplode Pro 4 компании Canopus. В его силах помочь в разработке впечатляющих трехмерных эффектов, способных «навести лоск» на собственноручно отснятый любительский видеофильм.

Sony HT95

Все в одном

B двое большая по сравнению с HS95 цена старшей модели мотивирована наличиемстроенного в монитор ТВ-тюнера и широкого набора разъемов для подключения различных устройств. Sony HT95 прекрасно подходит на роль телевизора, его легко подружить с любой видеоприставкой, а в качестве монитора он заметно выигрывает у своего «бюджетного» родственника. Ровное освещение, прекрасное время отклика (у HS95 изредка наблюдались весьма неприятные «шлейфы» в офисных приложениях), повышенная четкость и контрастность изображения — все это вы можете заметить даже по техническим характеристикам: 450 единиц яркости и

1000:1 контрастности против 250 и 500:1 соответственно. HT95 прекрасно выводит на экран изображение с ПК, игровых приставок или DVD/VHS-плеера и не испытывает никаких проблем с подключением телевизионной антенны. В комплекте с монитором поставляется многофункциональный пульт ДУ, который пригодится не только при просмотре, но и для настройки картинки, выбора режимов и прочих повседневных задач.

\$870



XS ВЕРДИКТ

Шикарный монитор на все случаи жизни.

ОЦЕНКА:



На заметку

Матрица: 19", 1280x1024 **Яркость:** 450 кд/м² **Контрастность:** 1000:1 **Углы обзора:** 170/170 **Время отклика:** 12 мс
Соотношение сторон: 4:3 **Разъемы:** S-Video, D-SUB, DVI-D, компонентный, композитный **Размеры и вес:** 466x158x437 мм, 7.8 кг



На заметку

Матрица: 19", 1280x1024 **Яркость:** 250 кд/м² **Контрастность:** 500:1
Углы обзора: 160/160 **Время отклика:** 16 мс **Соотношение сторон:** 4:3 **Поверхность:** антибликовая, антиотражающая **Разъемы:** 2xSCART, D-SUB, DVI-D **Размеры и вес:** 418x435x146 мм, 6 кг

\$417

Sony HS95

Когда видеомонтаж по карману

Из толпы жидкокристаллических клонов новые мониторы Sony выделяет необычный и в буквальном смысле впечатляющий дизайн. Кристально черный дисплей в тонкой серебристой и слегка изогнутой у основания рамке — несомненно, стильное решение. Еще привлекательнее смотрится модель в темном цвете, но за нее дилеры частенько просят немногим большую стоимость. В остальном же это — стандартная, пусть технологически насыщенная и качественная ЖК-панель. Изображение на экране традиционно четкое, хотя по равномерности освещения матрицы HS95 заметно проигрывает даже мониторам от менее именитых производителей. Так что, если вы много времени

проводите в Интернете или часто работаете с офисными приложениями, то данная модель вряд ли станет вашим выбором, несмотря на привлекательную стоимость и бренд. Зато любители видеомонтажа и владельцы дорогих камер, несомненно, оценят наличие двух разъемов SCART — в этом плане HS95 имеет все шансы стать лучшей покупкой.

XS ВЕРДИКТ

Идеальный вариант для поклонников видеомонтажа. Любителям всего остального следует подняться абзацем выше.

ОЦЕНКА:



LG LS55

Внебюджетный бюджетник

Кирилл Аврорин

На заметку

Экран: 15"

Процессор: Pentium M 1.6

Память: 512 Мб

Графика: Intel Extreme Graphics 3

Драйвы: DVD-COMBO, HDD 40 Гб

Размеры и вес: 330x270x30 мм, 2.7 кг



Бюджетный ноутбук LS55 — обычный 15" лэптоп в первом приближении — при более тесном знакомстве удивляет не меньше Копперфильда. Современный дизайн, панель в стиле самых дорогих моделей LW-серии, тонкий корпус, небольшой вес и, наконец, гвоздь программы — сверхсовременная платформа Intel Sonoma, с обновленным процессором Pentium M и памятью DDR2 в главной роли. И, что самое удивительное, в российской рознице стоит лишь \$1000.

Однако назвать LS55 «бюджетником» не поворачивается языком. Скорее, ему подойдет титул «дитя прогресса», так как именно грамотным объединением современных технологий и правильной маркетинговой политики можно установить столб доступную цену на новую модель. И в данном случае рекламные лозунги соответствуют действительности. Рассматривая лэптоп, первым делом обращаешь

Назвать LS55 «бюджетником» не поворачивается язык. Скорее, ему подойдет титул «дитя прогресса».

внимание на корпус, который всего на пару миллиметров толще, чем топовые модели, а по весу даже превосходит некоторые из них. Ни одного скрипящего элемента из дешевого пластика, никаких защоров между деталями — качество сборки безупречно. От дорогих ноутбуков LS55 отличается лишь скромной внешностью: внутренняя часть не украшена десятком стильных мультимедиа-кнопок, на передней панели нет дополнительного экрана и хромированных динамиков. По всей видимости, именно это и позволило LG снизить на пару сотен финальную стоимость аппарата.

Несмотря на общую дешевизну, 15" дисплей имеет приличные углы обзора, хотя четкость изображения и равномерность освещения не та-

кая, как у представителей более высокого класса. Но для комфортной работы его вполне достаточно, после проведенного за LS55 полноценного рабочего дня не появляется даже признаков головной боли или рези в глазах. В совокупности с практически бесшумной клавиатурой, вооруженной мягкими полноразмерными кнопками, это дает эффект, сравнимый с легким флиртом.

Отдельного внимания заслуживает грамотное расположение портов и разъемов. На боковых панелях вы найдете все самое основное: LPT, VGA, USB 2.0 и прочие наиболее часто используемые интерфейсы. Задняя же часть занята в основном массивной батареей, оснащена выходом S-Video, сетевым и модемным портами, а также разъемом питания. Некоторые

Благодарим компанию FosterGroup за предоставленное на тестирование оборудование.

ВОССТАНАВЛИВАЕМСЯ ПО-РУССКИ

Найденный в коробке диск восстановления системы оказался приятным бонусом к и без того качественной «игрушке». Сколько серьезные проблемы не поразили бы вашу операционную систему, начиная от вируса и заканчивая мелкими глюками, достаточно лишь вставить специальный диск, который за считанные минуты вернет ей работоспособность. Вся процедура воскрешения пострадавшего компьютера русифицирована на 100%, что вполне оправданно — далеко не всем начинающим пользователям, которые зачастую и покупают недорогие ноутбуки, хочется изучать специфические термины на ином языке.

гнезда прикрыты аккуратными пластиковыми крышечками, как на флагманских моделях Sony VAIO и ASUS.

Откуда же тогда столь низкая стоимость? На самом деле, ничего удивительного в цене LS55 нет. Уже не первый год происходит совершенно закономерный процесс: совершенствуется производство, ежедневно выпускаются новые комплектующие, разрабатываются новые модели, цены постоянно падают, а качество конечных продуктов растет. Безусловно, вышеописанная схема срабатывает далеко не у всех компаний. Но, к счастью, LG к ним не относится никоим образом.

XS ВЕРДИКТ

Мощный и современный ноутбук по более чем скромной цене — так бывает.

ОЦЕНКА:



Pelican Evo Sport GT Racing Wheel

Кручу-верчу, врагов мочу!

Кирилл Аврорин



На заметку

Интерфейс: радио

Количество кнопок: 14

Педали: раздельные

Обратная связь: нет

Информация: www.pelicanacc.com



днозначно, с фантазией и воображением у дизайнеров нового рулевого колеса от Pelican все хорошо. Датчик заряда батарей (мы имеем дело с беспроводным устройством!) выполнен в виде автомобильного датчика топлива. Виртуальный корректор фар отвечает за регулировку чувствительности, а переключатель передач и вовсе напоминает свой реальный аналог. Но уверяем вас, кроме внешнего вида Evo Sport GT может похвастаться и другими достоинствами.

Наклейка на корпусе сообщает о невероятной адаптации руля к играм серии GTA. И это на самом деле так: в центре колеса находится полноценный PS2-джойстик, которым вполне удобно управлять персонажем в «походном» варианте. Если же потребовалось пересесть в авто, то одним движением перенесите руки на рулевое колесо и наслаждайтесь очередной погоней.

Не менее достойно выступает барабанка и в более серьезных автомобильных играх. В Gran Turismo 4 очень помогает возможность ручного переключения передач (если вы, к тому же, умеете настраивать коробку, то победа обеспечена), а педали четко регулируют подачу газа и плавно притормаживают в поворотах. Удачно сделаны как крепления самого руля, так и педалей. Даже при резких движениях они остаются на месте, что является слабым местом для многих аналогичных устройств.

Можно пожурить разработчиков за отсутствие обратной связи — неотъемлемой части современных игровых контроллеров, но все окупает более чем скромная цена.

XS ВЕРДИКТ

Качественная и недорогая барабанка. Не гнется, не ломается.

ОЦЕНКА:



Logitech Driving Force Pro

Пластиковые ножки

За весьма внушительную стоимость вы получаете довольно громоздкий игровой контроллер, который, несмотря на громкое имя производителя и высокое качество сборки, не лишен мелких и колючих недоработок. Первый и главный недостаток Logitech Driving Force Pro — слабые пластиковые крепежи, которые, по идеи, должны удерживать рулевое колесо на столе. Если для спокойных автосимуляторов их вполне достаточно, то в Burnout 3: Takedown барабанка слетала со стола после первого же тэйкдауна. Совсем другая ситуация с блоком педалей. Небольшая пластиковая гребенка отлично удерживает его на любой поверхности, и даже если с силой нажать на газ или тормоз, блок остается на месте.

В остальном руль выполнен качественно. Прорезиненное колесо отлично лежит в руках, в центре его расположен полноценный геймпад PS2. За счет чуть более удачной конструкции руля играть в GTA и другие похожие игры немного удобнее, чем на рассмотренном выше Pelican Evo Sport GT.

Разумеется, контроллер оснащен мощной системой обратной связи. После часа активной игры руки устают, а за месяц можно накачать не плохие мышцы. Тоже плюс.

XS ВЕРДИКТ

Дорогой, но качественный и многофункциональный руль от именитого производителя.

ОЦЕНКА:



На заметку

Интерфейс: USB Количество кнопок: 12
Педали: раздельные Обратная связь: есть
Информация: www.logitech.com

Gigabyte GA-8N-SLI Royal

Две видеокарты для Intel

Кирилл Аврорин



На заметку

Чипсет: NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition **Форм-фактор:** LGA775 **Поддержка SLI:** есть

Слоты: 2xPCI-E X16, 2xPCI-E X1, 2xPCI **Поддержка процессоров:** Intel Pentium 4,

Pentium D, Celeron D LGA775 **Поддержка памяти:** 4 модуля DDR II 533/667, до 4 ГБ

Прекрасно устроившаяся на рынке системных чипсетов NVIDIA долгое время занималась выпуском моделей исключительно под процессоры AMD, но с недавних пор выпускает и версии для не менее популярных Intel Pentium. Большинство производителей материнских плат на основе NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition отдают предпочтение исключительно топовым платам, напичкивая их полным ассортиментом современных технологий. Не стала исключением и попавшая к нам на тесты новинка от Gigabyte — GA-8N-SLI Royal.

Определенно, эта материнская плата стоит своих денег. Причем высокая стоимость большей частью складывается не из громкого имени производителя или обилия ненужных функций, а из широких воз-

Отличная основа для мощной системы на основе процессора Intel, особенно если собирать вы ее планируете постепенно.

можностей расширения. Процессорный разъем форм-фактора LGA775 допускает установку всех современных чипов Intel, включая новейшие двухъядерные Pentium D. Желающие сэкономить могут без проблем использовать недорогие Celeron D. Максимальная скорость работы системной шины составляет 1066 МГц — учитывая темпы роста этой частоты, замена платы не потребуется на протяжении года-двух, даже если использовать самые производительные модели процессоров.

Официально Gigabyte GA-8N-SLI Royal поддерживает память стан-

дарта DDR-II 533/667, но при желании можно установить сверхскоростные «оверклокерские» модули с частотой 800 МГц и более, что немного повысит общую производительность компьютера.

Публиковать результаты тестирования бессмысленно: при идентичных конфигурациях системы GA-8N-SLI Royal обошла конкурентов на основе «родного» чипсета Intel i955X всего на несколько процентов. По сравнению с другими платами на nForce 4 SLI IE разницы не наблюдалось вовсе, что, в принципе, неудивительно. Повысить же скорость работы в некоторых ситуациях призыва-

ны фирменные технологии CIA (CPU Intelligent Accelerator) и MIB (Memory Intelligent Booster). Первая отвечает за динамическое изменение частоты процессора в зависимости от текущей загрузки системы, а вторая оптимизирует работу с памятью с учетом параметров установленного в ПК модуля.

Gigabyte GA-8N-SLI Royal станет отличной покупкой, если вы желаете приобрести мощную систему на основе процессора Intel, и еще более удачной, если собирать вы ее планируете постепенно.

xs **ВЕРДИКТ**
Хорошая основа для мощного Pentium'a.

ОЦЕНКА:



Lexmark Z735



Струйный принтер
в пределах \$60

Кирилл Аврорин

Самым быстроразвивающимся сегментом рынка информационных технологий являются вовсе не процессоры и материнские платы, а такие скучные устройства как принтеры. Если вернуться хотя бы на пару лет назад, то ни в одном магазине вы не нашли бы достойного струйного принтера ценой ниже \$150. Сегодня же такую модель можно приобрести почти втрое дешевле.

\$60

**На заметку**

Формат: А4
Разрешение: 4800x4800 dpi
Скорость печати: 15 стр/м
Количество картриджей: один

Благодарим российское представительство компании Lexmark за предоставленное на тестирование оборудование.

Cромная цена зачастую влияет на внешний вид принтера. По крайней мере, так вышло с Lexmark Z735, чьи угловатые края и дешевый пластик разбавляются лишь хромированным логотипом производителя на крышке. Под ней — единственный отсек для установки картриджа, в котором кроется вся гамма цветов. Это далеко не идеальное решение для фотопринтеров высшего класса, но для бюджетной модели — явный плюс и существенная экономия денег.

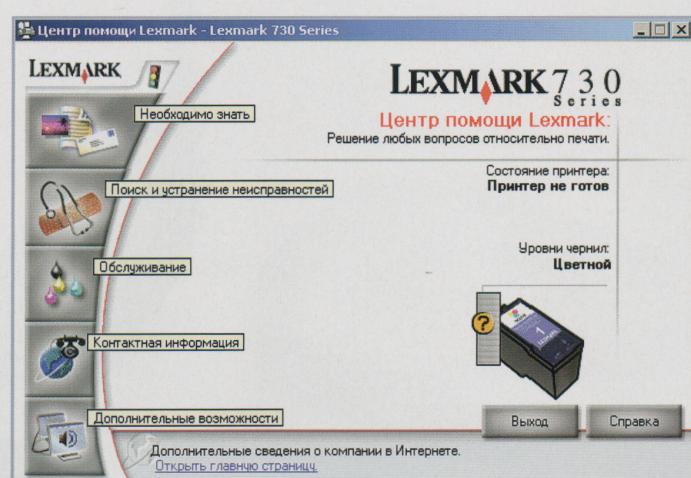
Несмотря на то, что внешне Z735 не является шедевром дизайна, по качеству печати он спокойно затыкает за пояс многие бюджетные модели. Распечатанные цифровые снимки высокого разрешения радуют глаз четкостью деталей

ОДИН ЗА ВСЕХ

Для печати Lexmark Z735 использует всего один картридж. Поначалу мы сомневались в эффективности этого решения, вспоминая некоторые модели Epson, использующие по 6 картриджей за раз. Разумеется, это принтеры совершенно разных классов, но, тем не менее, скромный Lexmark Z735 обеспечивает вполне достаточное качество для любительских и полупрофессиональных цифровых фотографий. Разумеется, ожидать красот струйных моделей ценой выше \$300 от него не приходится.

ИЩИТЕ НА ДИСКЕ

Установить идущее в комплекте программное обеспечение определенно стоит. Удобный выбор режима печати, типа бумаги и скорости отлично заменит встроенные средства Windows. Фирменная утилита Lexmark раскрывает куда больше возможностей своего подопечного. Правда, не исключено, что желтые полосы на некоторых отпечатках являются именно фокусами недоработанного ПО. Но это всего лишь догадки.



Несмотря на то, что внешне Z735 не является шедевром дизайна, по качеству печати он спокойно затыкает за пояс многие бюджетные модели.



и плавным цветовым градиентом в нужных местах — даже на колесах автомобиля можно разглядеть рисунок протектора, что говорит о качественной печатающей головке. При этом немаловажен тот факт, что в Lexmark Z735 имеется возможность печати без полей в любом формате, вплоть до А4.

Однако удешевление производства все же дало свои невкусные плоды. При ближайшем рассмотре-

нии на некоторых фотографиях становятся заметны желтые полосы, тонко намекающие на проблемы, связанные с использованием одного картриджа. Хотя это в итоге оказывается едва ли не единственной проблемой принтера, поскольку в целом он прекрасно справляется со всеми форматами, в том числе и PDF, честно выводя заявленные 15 страниц в минуту при минимальном качестве.



Подача бумаги происходит при помощи мягкого резинового колесика, благодаря чему практически исключается возможность одновременной загрузки нескольких страниц, которой грешат многие современные струйные принтеры. В то же время лоток приема не ограничен бортиками, и при печати больших документов вы рискуете получить на рабочем столе небольшую свалку. Для многих это вполне естественно, но все же...

Свои мелкие недостатки и недоработки Lexmark Z735 с лихвой окупает крайне демократичной ценой. За эти деньги вы получаете не только современный и надежный принтер, но и два полноцветных картриджа, которых хватит на внушительное количество отпечатков. Единственное, чего вы не найдете в коробке — USB-кабель для подсоединения к компьютеру. Но этим «славятся» многие не менее авторитетные производители, и удивляться тут нечему.

XS ВЕРДИКТ

Отличное доказательство того, что дешево — не всегда плохо.

ОЦЕНКА:



Ведущий рубрики: Кирилл Аврорин

Cosonic HTS-720MVI

5 каналов, 2 уха...
оторвемся!



\$39

На заметку

MAX входная мощность: 150 мВт

Частоты: 30-16000 Гц

Стандарт питания: 4.5 В

Размер динамиков:

передние динамики 30 мм x 2 (32 Ом)

задние динамики 23 мм x 2 (64 Ом)

центральные динамики 23 мм x 2 (64 Ом)

динамики сабвуфера

и вибрации 30 мм x 2 (8 Ом)

Тип микрофона: 6 мм электретный

микрофон / 19 мм, динамический микрофон,
всенаправленный — односторонний

Благодарим
компанию NEVADA
за предоставленное
на тестирование
оборудование.

Не слишком приятная особенность многих наушников — наличие всего двух аудиоканалов. Пусть звук кристально чист, но вы никогда не услышите, что пуля прилетела «сзади», а вертолет завис «где-то сверху». Это не критично при прослушивании музыки, но было бы весьма приятным и полезным свойством во время игры или просмотра DVD-фильма.

Именно для этих целей компания Cosonic выпустила новый комплект 3D-наушников HTS-720MVI с пятью встроенными динамиками. Количество соответствует и форме: две огромных чашки и толстенный провод, который тянется к усилителю, подключающемуся к звуковой плате компьютера. Владельцам АС'97 и прочих морально и технически уст-

При помощи дополнительных шнурков и переходников Cosonic HTS-720MVI легко подключается к любому DVD, VHS-плееру или видеокамере.

таревших моделей придется приобрести хотя бы Creative Live!, способный выводить звук на центральный, тыловой и передний каналы. Хотя Cosonic и может работать с 2.1-канальной аудиокартой, в этом режиме вы автоматически потеряете как минимум 70% всей привлекательности комплекта.

Первое впечатление, согласно народной мудрости, претендующее на достоверность, однозначное: чистый сигнал, глубокие басы, высокие частоты не режут уши. Качество «низов» в данном случае обес-

печивает вибрационный усилитель (некое подобие миниатюрного сабвуфера), а размещенные в наушниках миниатюрные динамики не только отлично позиционируют звук, но и прекрасно справляются со своей работой даже на максимальной громкости.

При помощи дополнительных шнурков и переходников Cosonic HTS-720MVI легко подключается к любому DVD, VHS-плееру или видеокамере. Однако основным сюрпризом «ушей» является их различная цена — всего \$37, что от-

нудь не делает Cosonic HTS-720MVI дешевой моделью с внедренной модной технологией. Это действительно наушники высокого класса, качество звука которых увеличивается за счет «правильного» размещения динамиков. Они прекрасно подойдут для просмотра DVD-фильмов и игр, где вы почувствуете разницу уже спустя каких-то полчаса использования.

xs ВЕРДИКТ

Если домочадцы не разделяют вашей радости от мощной 5.1 системы, Cosonic поможет устраниить эту бытовую проблему.

ОЦЕНКА:



Флэш-диски LG

Атака кулона



Bлижайшее время на рынке может появиться новый лидер в области флэш-накопителей. Компания LG одним махом выпустила более 10 различных гаджетов, среди которых как обычные «флэшки», так и миниатюрные кард-ридеры формата Secure Digital. Новинки отличает экстравагантный дизайн и нестандартные формы. Среди них есть

даже вариант, выполненный в форме небольшого женского кулона, который приятно повесить на шею. В другой модели инженеры LG решили вообще отказаться от колпачков и крышечек, закрывающих USB-коннектор, поместив его внутрь корпуса, из которого разъем при необходимости легко выдвигается. Есть также несколько «флэшек» в зеркальном корпусе,

окаймленных серебристым или золотистым пластиком, однако куда интереснее не сами накопители, а их крохотные считыватели. Разумеется, о мультиформатности здесь говорить не приходится, но если вы чаще всего пользуетесь стандартом Secure Digital, то это не будет проблемой. Большинство карт емкостью от 128 до 1024 Мб уже доступны в розничной прода-

же по весьма привлекательным ценам. В будущем ожидается появление новых моделей.

XS ВЕРДИКТ

Немного свежести не повредит даже столь примитивному гаджету, как флэш-диск.

ОЦЕНКА:



Archos Gmini XS 202

20 гигабайт всячины

Pаспространение миниатюрных жестких дисков все больше подталкивает производителей к выпуску различных гаджетов на их основе. Очередной новинкой стал плеер Archos Gmini XS 202 со встроенным винчестером на 20 Гб. Проигрывание музыки в данном случае — лишь одна из полезных функций. В списке особенностей устройства можно найти и возможность обработки файлов, хранящихся на нем: копирование, переименование, удаление, перемещение. Это крайне удобно, так как в случае с дисками вроде Prestigio Pocket Drive подобное невозможно из-за отсутствия ЖК-дисплея. Но и само прослушивание аудио — крайне важное свойство Gmini XS 202. Мало того, что на диске умещается почти 10 тысяч полноценных компо-

зиций, так за счет большого объема гаджет отлично подходит для «чтения» аудиокниг, что довольно затруднительно в случае с обычными флэш-плеерами. Разумеется, хранить на Gmini XS 202 можно файлы любого формата, от MP3 до баз данных и архивов. А поскольку данная модель является наиболее простой и доступной в линейке Archos, в ближайших номерах мы обязательно познакомим вас с более «серезными» новинками этой компании.

XS ВЕРДИКТ

Ваша цифровая вселенная весом в 120 грамм.

ОЦЕНКА:



\$250

На заметку

Объем: 20 Гб

Интерфейс: USB 2.0

Поддержка звуковых файлов: WAV, MP3, WMA

Дисплей: 2", 128x128 пикселей

Работа от батареи: 17 ч

Размеры и вес: 76x59x12 мм, 120 г

iRiver T10

Плеер в непривычных формах

Три варианта расцветки корпуса.
Модель зеленого цвета — самая доступная
и имеет объем 256 Мб, красная — 512 Мб,
а желтая — 1 Гб.

До 1024 Мб встроенной флэш-памяти.
Топовая модель готова уместить в себе
до 256 песен в формате MP3.

«Hold» включается элегантным поворотом
этой педальки. Также удобны и другие
управляющие кнопки плеера.

С помощью этого зажима iRiver T10 легко
прицепить к любой сумке, куртке или
джинсам.





Встроенной батареи формата AA хватит для прослушивания музыки на протяжении 53 часов.

Выполненный по технологии CSTN цветной ЖК-дисплей с поддержкой 65 тыс. цветов упрощает навигацию по музыкальной коллекции.

История цифровой фотографии

Из космоса в руки

Кирилл Аврорин

Точной даты рождения цифровой фотографии не знает никто. Первые разработки в этой области проводились еще в 60-х годах военным ведомством США, которому для аэрофотосъемки и работы в экстремальных условиях требовался более совершенный метод сохранения визуальной информации. И уже в 1969 году ученые создали аналог обычной пленки — ПЗС (прибор с зарядовой сетью), регистрирующий полученное изображение в цифровом формате. Позже ПЗС начал активно использоваться при производстве сканеров, копиров и даже телескопов.

Военные технологии быстро заинтересовали компании, производящие пленочные фотоаппараты, однако первой решилась выпустить «гражданскую» цифровую камеру Logitech. Сегодня этого производителя трудно отнести к ветеранам фотодела, но, тем не менее, модель Fotoman FM-1 пользовалась неплохим спросом у компьютерных энтузиастов, хотя по качеству снимков отставала даже от аналоговых камер стольной давности.

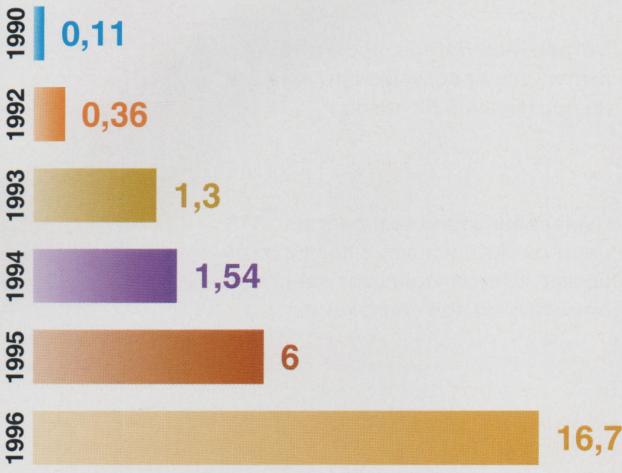
Активное же развитие потребительского сектора цифровой фотографии началось в середине 90-х годов прошлого века: росло количество мегапикселей, уменьшались размеры камер, появлялись первые профессиональные аппараты. И если «мыльницы» успели довольно быстро завоевать популярность среди любителей, то фотографы со стажем по-прежнему предпочитали старые, проверенные временем пленочные «зеркалки». Одной из первых действительно профессиональных моделей цифрового фотоаппарата стала Kodak DCS-200, стоившая более \$25 тыс. и копировавшая своими функциями пленочный Nikon F3. Для сравнения: обычные «мыльницы» с разрешением 640x480 в то время стоили более \$1000.

Уже к 1996 году технологии позволяли создавать камеры с сенсорами до 16 Мпикс. Опытной моделью, использовавшей столь серебряную матрицу, стала DICOMED BIGSHOT 4000, за которую в рознице просили почти шестьдесят тысяч долларов США. Несмотря на достижения прогресса, обычные пользователи продолжали только мечтать о цифровых фотографиях, сравнимых с пленочными изображениями. Но размер снимков постепенно рос и к 1997 году достиг 1280x768 пикселей. При этом камеры с таким разрешением, по качеству уступавшие современным мобильным телефонам среднего класса, стоили в районе \$700, а хорошую VGA-модель (640x480) можно было приобрести в два-три раза дешевле.

Наконец, в 1998-1999 годах рынок полностью стабилизировался: появились ярко выраженные бюджетные и полупрофессиональные модели, цифровые камеры стали все сильнее вытеснять с рынка пленочные аналоги. Гонка за мегапикселями сбавила темп, и производители начали уделять больше внимания добавлению фотоаппаратам интересных функций, выделяющих их продукцию из толпы. Та же тенденция сохраняется и по сей день.



ГОДЫ И МЕГАПИКСЕЛИ





ЭТО СВЕТОПИСЬ, БЭБИ
Эти три непонятных картинки (справа) — самые первые сохранившиеся фотографии (разумеется, не цифровые). Сняты они были голландским изобретателем Йозефом Нипшем (вверху) во Франции в 1826 году, и сегодня являются баснословно дорогими предметами искусства. Например, снимок из окна дома, где жил Нипш, в 2002 году ушел с аукциона Содберса за \$443 тыс.



CASIO В ПЕРВЫХ РЯДАХ
Casio, впервые применившая цветной жидкокристаллический дисплей в цифровых камерах, и по сей день продолжает удивлять своих покупателей миниатюрными формами, прекрасными объективами и огромным количеством функций, умеющими находиться в корпусе размером с кредитную карту. При этом качество фотографий находится на весьма приличном уровне.



НА СМЕНУ ДИСКЕТАМ

Огромным шагом вперед для всей индустрии цифровой фотографии стало создание в 1994 году компанией SanDisk формата Compact Flash. Первые карточки объемом 2-12 Мб прекрасно заменили собой громоздкие 5.25" и 3.5" дискеты и позволили инженерам радикально уменьшить размеры самих камер. Не менее значимым было и появление в 2000 году стандарта Secure Digital, основным разработчиком которого стала все та же SanDisk.



ЦИФРОВАЯ БИОГРАФИЯ

1969, разработана ПЗС-матрица

Пришедшая на смену обычной пленке, ПЗС-матрица в скором времени стала основой цифровых фотокамер, сканеров, копиров и телескопов. Технология применяется до сих пор.

1981, Sony Mavica

Mavica (MAgnetic VIdeo CAmera) — первая камера с цифровым способом захвата изображения, в качестве сменных носителей использовавшая специальные дискеты Mavipak. По сути, это были все те же аналоговые снимки, которым требовалась дополнительная обработка.

1985, Fuji ES-1

Не слишком удачная модель VGA-камеры (640x480), которая стоила слишком дорого для своего времени, но зато в качестве сменных носителей использовала стандартные 5.25" дискеты. Это сегодня в такой флоппи-диск можно в буквальном смысле завернуть любой компактный фотоаппарат, а тогда на громоздких камерах свободно располагалась полноценный 5.25"-привод.

1988, Fuji DS-1P

DS-1P была одной из самых компактных камер, благодаря отсутствию монструозных дисководов — в качестве носителя информации в ней использовалась флэш-память. Но не стоит путать ее с современными Compact Flash и Secure Digital — громоздкие планки хоть и были съемными, но не могли обеспечить высокой скорости записи и чтения данных.

1989, Sony ProMavica MVC-5000

Профессиональные цифровые камеры Sony серии ProMavica успешно проявили себя во время Войны в Заливе. За счет высокой скорости обработки изображения кадры с поля боя за считанные секунды посыпались в штаб командования для оценки текущей ситуации.

1990, Photoshop 1.0

Этот графический пакет сегодня знаком каждому пользователю. Уже с первых версий программа позволяла совершать массу действий над цифровыми фотографиями, что и спровоцировало столь быстрый рост популярности Adobe Photoshop.

1991, Logitech Fotoman FM-1

Первая цифровая фотокамера, по своей конструкции похожая на то, чем мы пользуемся сейчас. Встроенная флэш-память, компактный корпус, невысокая цена и широкая доступность — таким было подавляющее большинство «цифровиков» 90-х годов.

1992, Mosaic

Не менее важное в мире программного обеспечения событие — появление первого браузера, поддерживающего отображение цифровых фотографий. Впоследствии Mosaic Browser на основе лицензионного соглашения переродился во всем известный Internet Explorer.

1995, Casio QV-10

Неотъемлемая часть любой цифровой камеры — цветной ЖК-дисплей — появился лишь в 1995 году. Пионером в данной области стала японская фирма Casio, которой принадлежит еще целый ряд рекордов в этой области.

XS Конфигурация

ЭКСПЕРТЫ ТЕСТОВОЙ ЛАБОРАТОРИИ XS MAGAZINE РЕКОМЕНДУЮТ

СЕНТЯБРЬ 2005

В этой рубрике мы ежемесячно демонстрируем вам оптимальную, на наш взгляд, конфигурацию компьютеров разных ценовых категорий. Почти каждую неделю происходит снижение цен, спровоцированное как производителями, так и поставщиками. Поэтому за месяц спецификации даже недорогого ПК могут заметно поменяться. Мы также не стали отталкиваться от «круглых» 500 или 1500 долларов, уделив большее внимание соотношению цена/производительность.

До апгрейда осталось: 12 мес.

\$613

Тип	Модель	Цена
Корпус	INWIN C720 300W	\$59
Материнская плата	EliteGroup NFORCE4-A	\$71
Память	2xHYUNDAI DDR DIMM 256 Мб PC-3200	\$56
Процессор/кулер	AMD SEMPRON 2800+ BOX Socket 754	\$86
Видеокарта	PCI-E GeForce 6600LE	\$91
Жесткий диск	Maxtor DiamondMax Plus 9 80 Гб SATA50	\$63
Аудиокарта	Интегрированная в материнскую плату	n/a
Привод	AOpen COM5232	\$31
Монитор	NEC MultiSync FE770 (CRT)	\$136
Колонки	Defender SPK 180	\$6
Клавиатура	Microsoft Basic Keyboard	\$10
Мышь	A4-Tech Optical Wheel Mouse OP-620	\$4

До апгрейда осталось: 1.5 года

\$1040

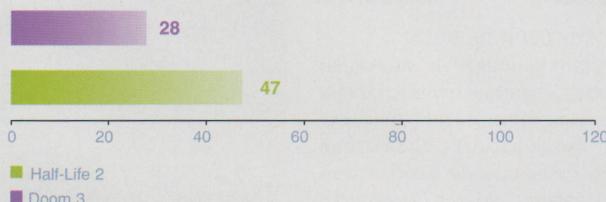
Тип	Модель	Цена
Корпус	Foxconn T2P-482	\$87
Материнская плата	EliteGroup 945P-A/L1000	\$110
Память	2xHYUNDAI DDR-II 256 Mb PC-4200	\$58
Процессор/кулер	Intel Pentium 4 530/J 3.0 ГГц BOX LGA775	\$206
Видеокарта	Sapphire ATI RADEON X700 Pro	\$144
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 120 Гб	\$81
Аудиокарта	Интегрированная в материнскую плату	n/a
Привод	SONY CRX-320E	\$33
Монитор	ViewSonic G90f+B 19" (CRT)	\$261
Колонки	Sven SPS611	\$29
Клавиатура	Genius Comfy KB-19e Ergo	\$16
Мышь	Logitech UltraX Optical Mouse M-BT85	\$15

До апгрейда осталось: 2.5 года

\$1700

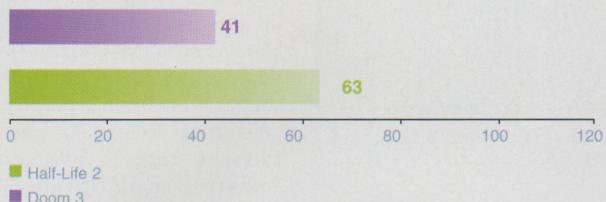
Тип	Модель	Цена
Корпус	ASUS ASCOT 69R6/360 ATX 360W	\$90
Материнская плата	ABIT AN8	\$132
Память	2xHYUNDAI DDR DIMM 512 Мб PC-3200	\$104
Процессор/кулер	AMD ATHLON-64 3200+ BOX Socket 939	\$209
Видеокарта	GeForce 7800GT	\$470
Жесткий диск	Western Digital 2000JB 200 Гб	\$97
Аудиокарта	Creative Audigy2 ZS SB0350	\$64
Привод	Benq DW1640	\$52
Монитор	Acer AL1914sm	\$352
Колонки	Creative Inspire 2.1 T3000	\$50
Клавиатура	BTC 6200C Slim	\$20
Мышь	Logitech MX518	\$60

Примерная производительность



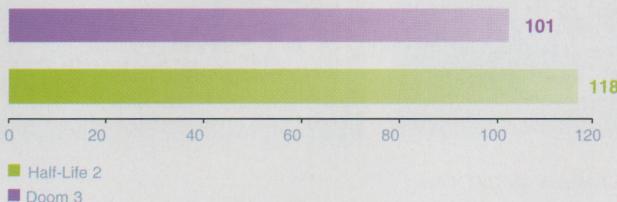
Осень — не лучшее время для апгрейда. Цены заметно растут в сентябре, лишь немного опускаются в октябре-ноябре, и снова взлетают в декабре. Незначительно упростив конфигурацию бюджетного ПК, нам удалось одновременно увеличить его производительность за счет более скоростной видеокарты GeForce 6600LE и сохранить общую стоимость на уровне \$600.

Примерная производительность



Из-за осеннего роста цен пришлось даже уменьшить объем жесткого диска на компьютере средней конфигурации. Зато удалось сохранить те же процессор, память и видеокарту, хотя их стоимость в среднем возросла на 10%. В целом система осталась той же, как по конфигурации, так и по общему уровню производительности.

Примерная производительность

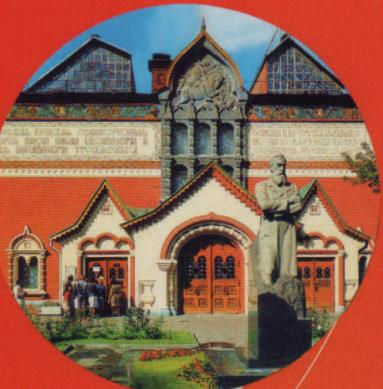


Как мы и предсказывали, уже сейчас в компьютер стоимостью \$1700 вполне можно установить видеокарту из последнего семейства NVIDIA GeForce 7. Переход на графический адаптер нового поколения дает примерно 20-25% прироста производительности в требовательных современных игрушках.

1
www.soyuz.ru

первый

4 этажа 3 000 кв. м. 150 000 наименований
медиагипермаркет



новый
объект
золотого кольца
Москвы

СОЮЗ
на Пятницкой
ул. Пятницкая, д. 29, тел. 589-15-51

м. Новокузнецкая - Третьяковская

Hyundai H-MP728

Страшная сила

\$150

На заметку

Диапазон: GSM 900/1800
Экран: внешний — OLED, основной — STN-дисплей, 65 тыс. цветов, 128x96 точек
Память: нет данных
Дополнительно: проводная гарнитура, WAP, GPRS
Разговор/ожидание: до 4 ч/до 150 ч
Размеры и вес: 69.8x41.8x23.6 мм, 66 г



Делить свою продукцию по половым признакам пытались многие. Едва ли не у каждого производителя мобильных телефонов есть свои «карамельные» модели в корпусах пастельных тонов, с вкраплением гравированного оргстекла и прочей пластмассовой бижутерии, а в некоторых случаях — даже с календарем критических дней. Заводы корейского концерна Hyundai уже пару раз штамповали «женские» телефоны, посему появление H-MP728 на прилавках ничем не выделяется. Ну, если только тем, что телефон слишком сильно напоминает фаворита отечественных оптимистов — Pantech G300, успевшего достать окружающих истощными воплями Винни-Пуха и болтовней Блудного Попугая в качестве стандартных звонков. Все остальное у скромного «корейца» не выступает за рамки стандарта ни на миллиметр.

Вы можете использовать этот телефон в качестве сигнализации или привлечения к себе внимания на вечеринке — успех будет гарантирован в обоих случаях.

Вы не найдете здесь камеры, MP3-плеера, поддержки флэш-карт, Bluetooth или упасибоже-стилуса. H-MP728 не может похвастаться рекордным временем работы или способностью «пробивать» пятикилометровые стены, в упор не понимает EDGE и вообще ведет себя как примерная монашка. Выражаясь проще, это — типичнейший «бюджетник», предназначенный для нетребовательных женщин неопределенного возраста. Только в их тонких руках он сможет превратиться в изящную вещицу, дополняющую сумочку или новые перчатки. Главное — не орать на каждом углу, что то,

что вы держите в руках, стоит дешевле ваших туфлей.

За сохранность этой тайны телефон наградит веселым перемигиванием ободка внешнего дисплея и вместе с набором типовых функций подарит тотальную локализацию, предусматривающую даже полное отсутствие латинских символов на кнопках. В большинстве случаев это не будет помехой, если, конечно, вы или ваша подруга не предпочтете писать транслитом или переписываться с иностранцами по SMS. Но это уже, скорее, из области очевидного-невероятного.

В остальном это самый обычный аппарат, проще которого может

ПРОВОЖАЮТ ПО... ГЛАЗАМ

Несмотря на внешнюю красоту, H-MP728 не может похвастаться внутренним содержанием. И речь вовсе не о скучности функций, привычной для аппаратов данной ценовой категории, а о слабоватом дисплее, спепнувшем под любыми источниками света и явно не соответствующем яркому внешнему виду. В этом случае STN-матрица показывает себя не с лучшей стороны и набор из 65 тыс. цветов ее не спасает никаких. Впрочем, и с этим можно смириться ради имиджа.

быть только резиновый детский телефон с нарисованными кнопками и навечно застывшими часами на дисплее. Единственным отличием H-MP728 от остальных представителей класса можно назвать лишь до неприличия громкий звонок, который вы услышите даже через пару подушек. Инженеры Hyundai, видимо, посчитали необходимым компенсировать недостаток функционала — мол, ничего не умеет, зато орет на всю улицу. Теоретически, вы можете использовать этот телефон в качестве сигнализации или привлечения к себе внимания на вечеринке — успех будет гарантирован в обоих случаях. ■

XS ВЕРДИКТ

Проще только гвозди. Но не красивее точно.

ОЦЕНКА:



Motorola L6

RAZR для расчетливых



На заметку

Диапазон: GSM 850/900/1800/1900

Экран: STN-дисплей, 262 тыс. цветов, 128x160 точек

Память: 12 МБ

Дополнительно: проводная гарнитура, EDGE, WAP, GPRS, Bluetooth, mini-USB

Разговор/ожидание: до 4 ч/до 310 ч

Размеры и вес: 113x49x11 мм, 85 г



\$200

То, что линейка RAZR получит продолжение, было ясно с первых же дней ее появления на прилавках магазинов. Стильный дизайн с одной стороны и высокая цена с другой гарантировали, соответственно, спрос у эстетов и сильное желание приобщиться к элите у тех, кому не по карману была имиджевая «раскладушка». Прекрасно понимая это, Motorola выпустила «облегченные» модификации «лезвия» — телефоны L2 и L6, где вторая является старшей моделью. Отличаются они друг от друга лишь наличием камеры, технологии Push-to-Talk, более качественной клавиатурой и поддержкой EDGE.

Новая линейка выполнена в обычном форм-факторе и вместо сенсорных кнопок имеет привычную клавиатуру. В то же самое время оба «бюджетника» без лишних разговоров разносят в пух и прах миф о «самом тонком телефоне»:

L6 глупо ругать за отсутствие излишков прогресса или недостаточно яркий экран. Они компенсируются недюжинным обаянием и стройной фигурой.

их толщина оказывается едва ли не в 1.5 раза меньшей, чем у RAZR, и после пары дней использования такого «дистрофика» все остальные модели кажутся громоздкими кирпичами. При наличии достойного функционала и хорошего дисплея, не «выцветающего» под солнцем до состояния полной слепоты, L6-я могла бы стать настоящим бестселлером. Но, увы, за невысокую цену модного «прикода» придется заплатить терпимостью к так-себе-экрану и некоторым дырам в эргономике.

Для начала забудьте об использовании телефона в качестве MP3-плеера. Несмотря на то, что в разделе Applications вы найдете соответ-

ствующую программу, особо разбежаться не получится — встроенной памяти хватит только на посмеяться пару минут. Если вы к тому же никогда не общались с телефонами Motorola, отдавая предпочтение другим производителям, готовьтесь привыкать к особенностям местного интерфейса, местами очень недружелюбного к «перебежчикам». И, разумеется, не ждите никаких откровений от камеры, ничем не отличающейся от объективов других моделей среднего класса.

По большому счету, вы вообще найдете в L6 минимум отличительных признаков за исключением дизайна и пары мелочей вроде фирменной технологии SCREEN3 и ав-

STAY TUNED

Технология SCREEN3 была придумана компанией Motorola специально для мобильных телефонов, на которых читать любые сводки и новости, мягко говоря, неудобно. В целях решения данной проблемы компания добавила в ПО своих новых телефонов небольшую программу-баннер, которая висит на экране и показывает данные о погоде, финансовой, биржевой и любую другую информацию, постоянно прокручивая заголовки. Пара нажатий — и вы от заинтересовавшего вас словосочетания переходите к полной версии материала. Осталось только дождаться поддержки этой технологии нашими неторопливыми операторами.

томатической подсветки клавиш, включающейся только в условиях плохого освещения. Вместе с тем, не влюбиться в этот телефон практически невозможно. Он так же обаятелен, как и его прототип, от которого и была унаследована чрезмерная утонченность и форма клавиатуры. Такие вещи глупо ругать за отсутствие излишков прогресса или недостаточно яркий экран. Как и в случае с V535, окупавшей любые недочеты шикарной комплектацией, L6 компенсирует свои «дурные привычки» недюжинным обаянием и стройной фигурой. Ведь, согласитесь, иметь функциональное «полено» хочется далеко не всем.

xs ВЕРДИКТ

Бюджетный телефон для утонченных натура.

ОЦЕНКА:



HTC Universal

Сообразительный кирпич



На заметку

Стандарт: GSM 900/1800/1900, WCDMA

Операционная система: Windows Mobile 5.0

Процессор: Intel XScale
RXA270 520 МГц

Память: 64 Мб ОЗУ (50 Мб доступно), 128 Мб ПЗУ, слот расширения SD/MMC/SDIO

Экран: 640x480 точек, 65 тыс. цветов

Дополнительно: IrDA, Wi-Fi, Bluetooth 1.2, GPRS, батарея 1320 мА·ч, камера 1.3 Мпикс

Размеры и вес: 131x79x22 мм, 210 г



По HTC Universal не слышал только ленивый. От сообщений о первом устройстве с установленной операционной системой Windows Mobile 5.0 пустили все новостные ленты. Анонсированный на выставке CeBIT 2005, он приятно удивил ее посетителей необычным форм-фактором, поддержкой VGA-разрешения и тесной дружбой с сетями третьего поколения. Состоявшийся же в День Знаний релиз лишний раз доказал, что тайваньский производитель имеет все еще внушительный потенциал, который и не думает заканчиваться.

Универсальный новый коммуникатор HTC назван не зря. По сути, покупая его, вы приобретаете сразу три устройства: собственно коммуникатор, небольшой ноутбук и КПК. От первого здесь весьма широкие коммуникационные возможности и удобство использования в качестве телефона. Чтобы ответить на звонок, вам не нужно даже

открывать аппарат. Достаточно просто приложить его к уху, нажав соответствующую кнопку. Единственным осложнением в данном случае может стать излишний вес HTC Universal — при слишком частых разговорах вам начнет казаться, что вы держите в руках кирпич.

В режиме ноутбука вы просто открываете крышку и работаете как обычно. Доверх набитая кнопками клавиатура позволяет выполнять практически все операции, к которым вы привыкли на PC и лэптопах. Помимо стандартных клавиш с алфавитом вы найдете несколько мультимедийных кнопок, Shift, FN, Caps, клавиши вызова меню Start и прочие прелести эргономики. Правда, при переключении в формат КПК все это становится недоступным,

и ваш выбор будет ограничен лишь позиционным джойстиком. Снабдив основную клавиатуру 62 клавишами, инженеры почему-то сэкономили на четырех стандартных клавишиах, присутствующих даже на самых дешевых моделях наладонников.

С другой стороны, если приглядеться, окажется, что буйная фантазия разработчиков не ограничилась своеобразным подходом к распределению клавиш. Под нож дизайнера-вольнодумца попал и стилус, «переехавший» в левую часть, кнопка Power и слот расширения, оказавшиеся почему-то внизу, и единственный разъем стандарта USB Mini, расположившийся, согласно последним веяниям моды, сбоку. Последнее новшество особенно забавно и практически поп-

ДВОЙНОЙ СТАНДАРТ

Две камеры и четыре динамика встроены в HTC Universal не зря. «Глазок», расположенный около экрана, предназначен для видеоконференций и передает ваш автопортрет собеседнику. Внешний же объектив ничем не отличается от камер мобильных телефонов как по назначению, так и по характеристикам. В свою очередь, одна пара динамиков выводит музыку и звонки, а вторая используется во время разговора. Такой двойной стандарт увеличивает вес устройства в прямом и переносном смысле: вместе с лишними граммами вы получаете хорошую слышимость даже на шумных улицах и некое подобие видеотелефона. Вы все еще жалуетесь на тяжесть в кармане?

ностию исключает появление настольной зарядки ввиду сложности ее соединения с устройством.

Впрочем, ко всему этому можно привыкнуть. Взамен вы получите прекрасный аппарат с беспрецедентным функционалом и целым рядом приятных мелочей вроде четырех динамиков и двух камер. Пара минут позора, и вы вряд ли захотите возвращаться к связке КПК+телефон. Разве что, цена HTC Universal пока превышает стоимость самого приличного наладонника и более-менее приемлемого телефона с Bluetooth. Но это, как известно, временный недостаток.

xs ВЕРДИКТ

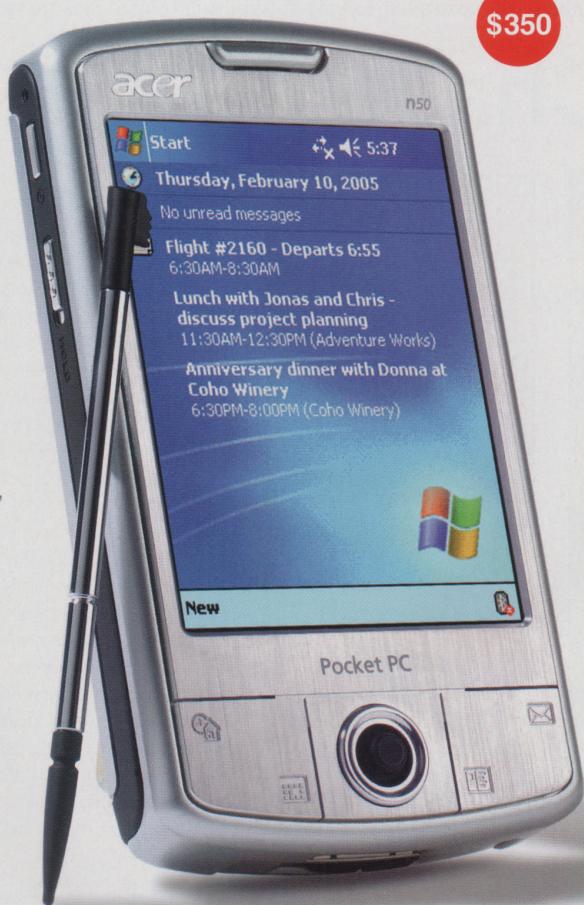
Возможно, лучший коммуникатор на сегодняшний день. Только очень тяжелый.

ОЦЕНКА:



Acer n50

Дешево и слегка сердито



На заметку

Операционная система: Windows Mobile 2003 SE

Процессор: Intel XScale PXA272 312 МГц

Память: 64 Мб ОЗУ (50 Мб доступно), 64 Мб ПЗУ, слоты расширения CompactFlash I, II и SD/MMC/SDIO

Экран: 240x320 точек, 65 тыс. цветов

Дополнительно: IrDA, Wi-Fi, Bluetooth 1.2, батарея 1060 мА·ч

Размеры и вес: 120x70x18 мм, 150 г

\$350

КРАСНОЕ НА ЧЕРНОМ

Чтобы добавить весу Premium-версии n50, Acer сделала ей небольшой фейслифтинг, «одев» КПК в фирменные цвета Ferrari. В таком виде он и впрямь начинает выглядеть куда интереснее оголившегося серебристого пластика. Ярко-красное «платье» n50 само по себе смотрится привлекательно, хотя под ним вы найдете ту же самую начинку, что и в оригинале. Владельцам же черного корпуса повезет гораздо больше — в нем, помимо стандартного набора микросхем, спрятан еще и GPS-приемник. Чем провинился красный наладонник, оставшийся без встроенного навигатора, компания не сообщает.



аже странно, что сегодня, во времена всеобщей истерии в отношении комбинированных устройств, находятся компании, чьей смелости (или безрассудства) хватает на выпуск «голых» КПК. Несмотря на бесконечные прогнозы скорой смерти наладонников, последний месяц недавно ушедшего лета как будто нарочно оказался богат на анонсы и релизы новых устройств этого типа. Правда, все они почему-то касались в основном бюджетных моделей, к которым смело можно отнести и Acer n50.

Если ваш опыт общения с КПК измеряется хотя бы парой лет, а начинали вы, как и многие, с HP 2210, то не тратьте зря время — поставляемая в Россию версия Acer n50 Basic от «народного» HP отличается лишь наличием Wi-Fi и обновленной версией операционной системы. По всем остальным

Единственным привлекательным моментом может стать относительно невысокая цена, слегка превышающая стоимость прямого наследника 2210 — модели HP hx2110.

параметрам Пятидесятый практически идентичен фавориту отечественных «покетовок». К этому относится и стандартный экран со стремительно выходящим из моды разрешением 240x320, и похожий дизайн, и среднее время работы устройства, измеряемое пятью часами в режиме активного использования. Местами n50 умудрился проиграть даже своему старшему коллеге, сверкая полупустой коробкой, где не нашлось места крэдлу, не говоря уже о дополнительных аксессуарах.

Одному богу известно, зачем Acer разделила модели Basic и Premium по наличию настольной зарядки в комплекте, а не по раз-

решению экрана, как это делают все остальные. Это, пожалуй, самое заметное расхождение между ними. К прочим отличиям относится объем памяти и тактовая частота процессора, традиционно более высокие у старшей модели. Учитывая, что в Россию в ближайшее время будет поставляться только начальная версия, проблема с привлечением покупателей встает особо остро.

До озверения стандартный КПК не может похвастаться ровным счетом ничем, что сделало бы его заметнее на магазинных полках. Двумя слотами расширения удивить уже не получится — любой приличный наладонник имеет их

де-факто. О выпуске обновления прошивки n50 до Windows Mobile 5.0 пока ничего не слышно. А слишком тихий и глухой звук и вообще может вызвать у многих желание проковырять в ухе дырку побольше. При таком раскладе единственным привлекательным моментом может стать относительно невысокая цена, слегка превышающая стоимость прямого наследника 2210 — модели HP hx2110. Последняя идет с крэдлом в комплекте, но не имеет встроенного Wi-Fi, и чем пожертвовать в данном случае — решать вам. ■

XS ВЕРДИКТ

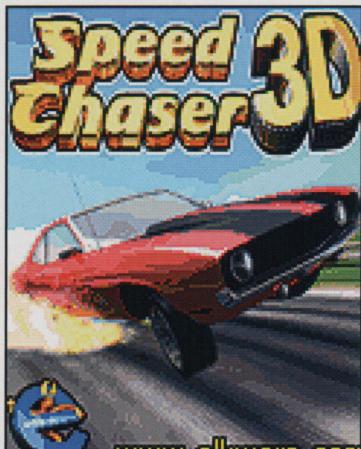
Еще один претендент на кошельки «среднего класса», на сей раз с поддержкой Wi-Fi.

ОЦЕНКА:



Обратите внимание на изменение условий заказа игр. Теперь для приобретения игры необходимо отправить SMS с указанным кодом на указанный под ним же номер. После этого с вашего счета будет списана соответствующая сумма, вы получите ссылку для скачивания игры. Убедитесь, что на вашем телефоне правильно настроен WAP. Мы приводим только основные модели телефонов. Полный список моделей, на которых пойдет та или иная игра, можно посмотреть на сайте www.playmobile.ru.

Speed Chaser 3D



Speed Chaser 3D
www.elkware.com
 Код для закачки: 969933800748
 Номер: 2555
 Для телефонов: Samsung E100, E700, E820, X460; Siemens S65, SL65; Sony Ericsson F500, F500i, K700i



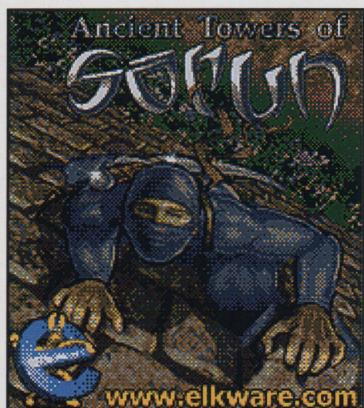
Жанр: Racing

Разработчик: Elkware Сайт: www.elkware.de

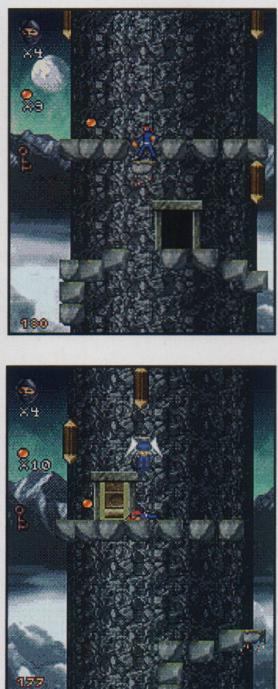
Размер: 192 Кб

\$5

Ancient Towers of Sarun



Ancient Towers of Sarun
www.elkware.com
 Код для закачки: 969999300748
 Номер: 2333
 Для телефонов: Motorola V300, V400, V500, V525, V600; Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650, N-Gage, N-GageQD; Siemens SX1



Жанр: Action

Разработчик: Elkware

Сайт: www.elkware.de

Размер: 186 Кб

\$3

Ancient Towers of Sarun — еще одна попытка отдать должное хитам прошлых лет. К счастью, на сей раз внимание разработчиков заслужил не тетрис и не вконец опостылевший Load Runner, а гораздо менее забытый экшн с элементами головоломки под незатейливым названием Tower. Синее нечто заменили на ниндзя, добавили сюжет про демона, которого можно убить оружием, чьи куски разбросаны по 9 башням, и приправили все это современным названием.

В остальном концепция Tower не изменилась за прошедшие 20 лет ни на йоту. Мы все так же имеем энное количество башен неопрятной конструкции с массой дверей, платформ и вспомогательных «таблеток», да пучок блуждающих по ним обитателей местного кладбища. На

самом верху наиболее терпеливых ждет приз в красивом фантике, которым в данном случае является часть волшебной палки.

Как и все представители «золотой» эпохи видеоигр, Tower mestami до неприличия сложна, и вам не раз придется оттирать оби от собственных плевков и ругани. Подняться на башни оказывается непросто, и желание оставить судьбу виртуальной деревушки на волю демона растет от уровня к уровню. Впрочем, все это с легкостью окупается качеством исполнения, которое в Ancient Towers of Sarun, как ни странно, на высоте. ■

xs ВЕРДИКТ

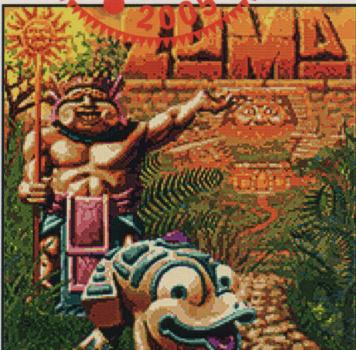
«Бородатая» Tower
в древнеяпонском антураже.

ОЦЕНКА:

★★★★★



Zuma



Код для закачки: 977881300748
Номер: 2333

Для телефонов: LG U8110; Motorola C385, C650, C975, E1000, E398, E550, V180, V220, V3, V525, V550, V620, V80, V975, V980; NEC E616; Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3570, 3586, 3590, 5100, 6010, 6100, 6200, 6310, 6585, 6600, 6610, 6800, 7200, 7210, 7600, 7610, 8910i; Sagem MYV55, MYV65, MYX52; Samsung D500, Z105, Z107; Sony Ericsson F500, K300, K500, K750, V800, Z1010, Z800

Жанр: Puzzle Разработчик: Glu
Сайт: www.glu.com/games/puzzles/zuma.jsp
Размер: 260 Кб



Было бы глупо думать, что PopCap Games, разработавшая оригинальную Zuma, откажется от портирования ее на все мыслимые платформы. Разошедшаяся неплохим тиражом на PC и наладонниках, история про ацтекскую лягушку добралась и до мобильных телефонов, причем без особых потерь. Glu, уменьшившая Zuma до карманных размеров, сохранила даже все храмы общим числом в 20 штук, не говоря уже о прочих мелочах.

Как и раньше, мы выступаем в роли бетонной лягушки, ликвидирующей избыток шариков, ползущих по направлению к Священной Дыре по выдолбленным в полу желобкам. За один плевок жаба рождает сфероид произвольного цвета, который добавляется в общую кучу. В случае совпадения оттенка у трех и более шариков одномастная группа уничтожается. И так до полного посине-

ния, пока текущие рекой разноцветные пузыри не закончатся, и храм не будет спасен.

Если бы к сегодняшнему дню большинство телефонов обзавелось сенсорными экранами, земноводный идол вышел бы попророннее, и пройти Zuma можно было на порядок проще. Заранее учитывая этот нюанс, в Glu сделали все, чтобы кнопки телефона или его джойстик оказались не менее удобны, чем стилус или мышка, и отчасти у них это получилось. В любом случае, пропускать подобные игры из-за пары жалких недочетов в эргономике не стоит. ■

XS ВЕРДИКТ

Почти идеальная «мобильная» адаптация новеллы про каменную лягушку.

ОЦЕНКА:



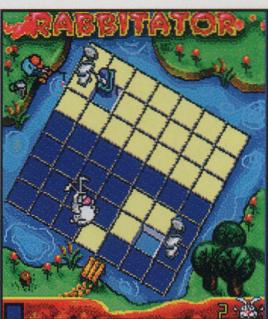
Rabbitator



Код для закачки: 974364100748
Номер: 2333

Для телефонов: Motorola C370, C450, C550, C650, E380, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600; Nokia 3100, 3300, 3520, 3560, 3600, 3660, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 7200, 7210, 7600, 7610, 8910i, N-Gage; Samsung C100, E100, E700, E800, E820, S300, X100, X460, X600; Siemens C65, CV65, CX65, M65, S55, S56, S57, SL55, SL56, SL65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500, K700i, T610, T618, T630, V800, Z1010, Z500, Z600

Жанр: Action Разработчик: Elkware
Сайт: www.elkware.de Размер: 143 Кб



ровень идиотии здесь зашкаливает за грань разумного (если таковая вообще существует). Придурковатый профессор Ник Иббл решил покончить с научными изысканиями и, замаскировавшись под кролика, отправился покорять черный рынок морковки. Чтобы достичь этой цели, он вынужден без перерыва засевать бета-каротином одно поле за другим, попутно избегая встреч с агентами синдиката Большой Морковки, пытающимися предотвратить овощную монополию.

Правила Rabbitator предельно просты: бояться ВСЕГО. Здесь нет ни одного дружелюбного сорняка, ни единой тли, готовой пожать руку трудолюбивому профессору, ни грамма позитивных удобрений, пригодных для отражения атаки представителей синдиката. Несчастный Ник вынужден полагаться исключительно на свои силы, сторонясь

каждого куста, каждой лужи, из которой то и дело высекают похотливые водолазы.

Сам же захват рынка сводится к перекрашиванию клеток колхозных полей в семейный цвет будущего магната. Через полчаса такой беготни по полю вы будете ненавидеть морковку в любых ее проявлениях, поскольку не наткнуться на снующих повсюду уродов практически невозможно. В таком амплуа Нибл больше похож не на терминатора, а на его жертв, весело разбрасывающих внутренности при приближении пухлого робота. Кто же уж тут господство... ■

XS ВЕРДИКТ

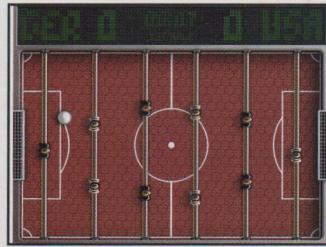
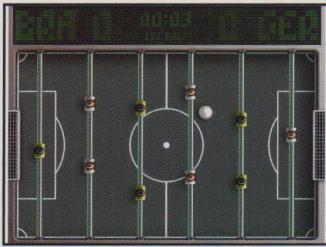
Морковный «Терминатор» с полностью отсутствующими мозгами.

ОЦЕНКА:





Жанр: Sports
Платформа: Pocket PC
Разработчик: Resco
Где взять: www.resco.net/pocketpc/tablesoccer/default.asp
Цена полной версии: \$19.95
Требования: Windows Mobile 2003 SE, VGA-экран
Размер: 2.8 МБ



Словацкая студия Resco известна тем, что в принципе не делает даже второсортных продуктов. Каждый проект в портфолио компании заслуженно пользуется спросом у владельцев КПК со всего мира. Посему анонс очередной игры от братиславских разработчиков не вызвал особого ажиотажа — все и так знали, что получат за свои деньги максимум. Однако на сей раз бывшие братья по соцлагерю переплюнули самих себя.

В реальной жизни Table Soccer — игровой автомат с шампурями, на которые аккуратными шашлыками нанизаны две команды пластмассовых футболистов, весело качающихся по воле игрока и отбивающих мячик размером в половину каждого из них. Или, выражаясь проще, это симулятор обыкновенного европейского футбола. Таким образом, получается, что Resco

Table Soccer — симулятор симулятора, этакая пародия на анекдот, крабовые палочки из «искусственной» трески, чье детство прошло в заводских формах.

Впрочем, это не делает «Настольный футбол» от Resco второсортным проектом — скорее, наоборот. Управлять нелепыми спортсменами немногим скучнее, чем в реальной жизни, а наличие кукольного чемпионата и вовсе ставит Table Soccer на недостижимую высоту по уровню комизма. Вы гарантированно не найдете ничего подобного не только в собственном кармане, но и на столе.

XS ВЕРДИКТ

Играй, как кукла
виртуального Бэхема.

ОЦЕНКА:



Super Slyder

Жанр: Puzzle
Платформа: Pocket PC, Palm OS
Разработчик: Astraware
Где взять: www.astraware.com/pdc/puzzle/superslyder
Цена полной версии: \$19.95
Требования: Windows Mobile 2002/2003, Palm OS
Размер: 1.4 МБ

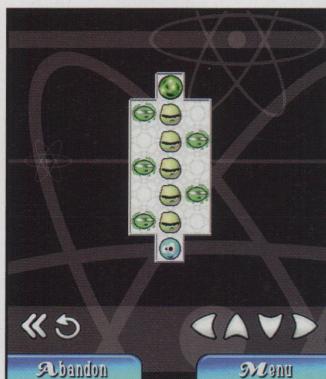
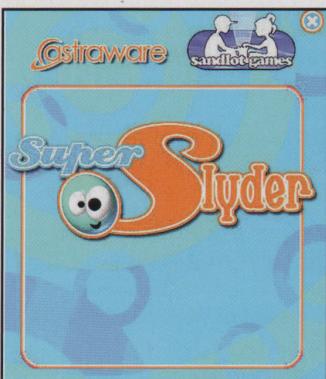
Слайдер отдаленно похож на Масяню, у которой аккуратно отрезали все конечности, кроме головы. Голубой шарик с перекошенными глазами, что-то невнятно бурчащий синтезированным голосом, хочется убить не меньше, чем куваевскую «звезду» параноидального мультсериала. Да и все остальные персонажи очередной головоломки Astraware норовят своей тотальной деградацией приблизиться к героям вышеупомя-

нутого произведения. Но на самом деле все не так уж плохо.

По сути Super Slyder — обычная «пуццля», заставляющая местами серьезно поломать голову. Ее основная цель — помочь голубоватому мячику по имени Слайдер добраться до портала по лабиринту. Наш гла-застый малыш туп, как упаковка девятиимиллиметровых гвоздей, и может передвигаться исключительно по прямой, пока не упрется во что-нибудь или не провалится в яму. В пер-

вом случае вы можете направить его в дальнейший путь, во втором — начать путешествие заново.

Задачу усложняют не только забитливо расставленные стены примитивного лабиринта, но и целый ряд ловушек. Последних помогают избежать друзья Слайдера, которые столь же «умны» и катаются либо в том же направлении, что и их закадычный приятель, либо ему навстречу. У каждого свои особенности и назначение, но все вместе они, так или иначе, содействуют продвижению к победе. Чем закончится путешествие «бестелесной Масяни», узнать так и не удалось — Super Slyder наскучил гораздо быстрее, чем закончились уровни.



XS ВЕРДИКТ

Тосклиwy парад говорящих шариков под приятные мидитреки. Надоест быстрее, чем вы думаете.

ОЦЕНКА:



Благодарим компанию ASUS за предоставленный для рубрики КПК ASUS MyPal A620.

Ancient Evil

Жанр: RPG

Платформа: Pocket PC

Разработчик: PocketPC Studios

Где взять: pocketstudios.com/ancientevil.shtml

Цена полной версии: \$24.95

Требования: Windows Mobile 2003

Размер: 46.3 Мб

Ancient Evil ждали слишком долго. Несмотря на то, что оригинал вышел на PC еще в 1998 году, и все, что требовалось от разработчиков — аккуратно «увязать» его до карманных размеров, любители тратить время за играми на КПК успели облизать губы до кости. Причиной излишнего слюноотделения были скриншоты, которыми PocketPC Studios любезно делилась с онлайн-новым комьюнити на протяжении не одного месяца и даже года.

Но разработка в конечном итоге завершилась, и оказалось, что ничем, кроме внешнего вида, Ancient Evil выделиться не может. Если «персональная» версия была неплохим клоном Diablo среди десятков таких же поделок-на-тему, сказать то же самое про ее адаптацию для наладонников не получается даже ввиду отсутствия альтернатив. Ползающий по уровням герой вяло машет мечом, собирает шмотки и развлекает игроков поиском микроскопических монет и рубиль-

ников, заметить которые на дисплее размером 4 дюйма практически невозможно.

Увы, ни размер экрана среднестатистического КПК, ни его ограниченное управление не позволяют в полной мере насладиться динамикой hack&slash. С Ancient Evil хочется дружить только первые полчаса, пока мягкие тени и четкая картина еще создают так называемый вай-эффект. На дальнейшее же общение с детищем PPC Studios хватит лишь тех, кому не по душе полноценные последователи блокбастера Blizzard вроде свежей Dungeon Siege 2. ■



Arvale 2: Ocean Of Time

Жанр: RPG

Платформа: Pocket PC

Разработчик: PDAMill

Где взять: www.arvale2.com

Цена полной версии: \$19.95

Требования: Windows Mobile 2002/2003

Размер: 7.2 Мб

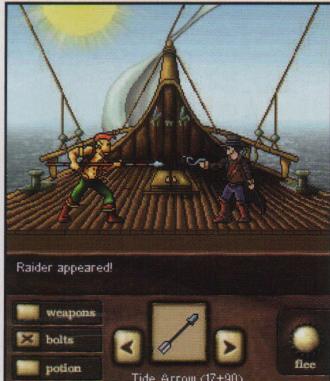
Aдекватно оценить Arvale 2 крайне сложно. С одной стороны, имеем самую обычную попытку получить дополнительные финансовые вливания за счет эксплуатации торговой марки. С другой — все ту же единственную и неповторимую Arvale, справедливо занимающую место лучшего «ролевика» на Pocket PC. Возможно, за кулисами PDAMill и ведется разработка той, другой Arvale 2, которая будет разительно отличаться

от оригинала, но пока что компания просто зарабатывает деньги.

От зимнего фаворита Arvale: Journey of Illusion сиквел отличается лишь свежим сценарием и мелкими доработками. Садовника-юмориста здесь сменил сэр Джон ДеМенчев — исследователь некогда существовавшей цивилизации мазуленов. Вместо огородной лопаты и волшебных палочек Джон пользуется арбалетами, а в качестве бронежилета носит розовую рубашку и пан-

талоны того же цвета. Единственное, что связывает его с предшественником — шикарные диалоги, унаследованные от первой части.

Но на сей раз работа сценаристов не спасает от нарастающего желания закрыть Ocean of Time и дождаться полноценного продолжения. Мелочей вроде переработанного интерфейса, возможности за определенную сумму заново перераспределить все скиллы и дурацкой возни с коллекционными картами явно не хватает для обвязывающей цифры в названии. Однако выделить из редакционного ведра хотя бы 4 балла все равно придется — слишком качественный вышел клон. ■



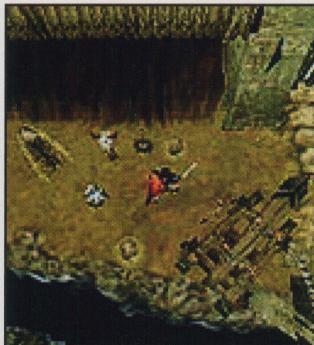
XS ВЕРДИКТ

Arvale: Journey of Illusion без садовника и драконов, но с розовыми рубашками и рисованным Индианой Джонсон на переднем плане.

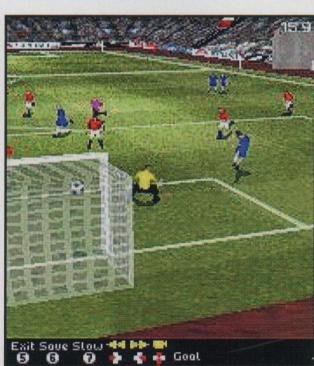
ОЦЕНКА:



The Roots: Gates of Chaos



FIFA Soccer 2005



Жанр: Action/RPG
Разработчик: Tannhauser Gate
Издатель: Cenega Publishing
Сайт: www.theroots-game.com
Цена полной версии: \$24.99



То, что Tannhauser Gate обожает творчество Blizzard, видно невооруженным глазом. О Warcraft и Diablo в Gates of Chaos напоминает каждая мелочь, каждый элемент дизайна и незатейливой, как мысли годовалого ребенка, концепции. Добавим сюда идиотический сценарий, смешивающий языческую мифологию, христианские понятия и порядком поднадоеvшего Толкиена, и получим вполне традиционную action/RPG.

От пинков и неприкрытым зевоты The Roots спасает лишь то, что Tannhauser Gate вложила в свое детище душу. Здесь есть все, чему обязана Diablo своей популярностью: динамичная резня; предельно понятные, но вместе с тем увлекательные задания, цельнотянутые из того же Warcraft III; интуитивное управление и знакомые классы персонажей со своими умениями, стратегией раз-

вития и индивидуальным стилем прохождения. На закуску — кооперативный мультиплер по Bluetooth, позволяющий покончить со вселенским злом в компании таких же борцов за справедливость.

От своего «дьявольского» прототипа The Roots забыла перенять лишь поддержку player vs. player. Учитывая толпы фанатов, до сих пор осаждающих просторы Battle.net, шаг этот тянет на преступление. Gates of Chaos могла бы стать фаворитом N-Gage Arena, а вместо этого оказалась всего лишь качественной игрой, пусть и заслуживающей титула «лучшая PRG».

XS ВЕРДИКТ

Diablo 2 встречает Warcraft III и лишает себя и его PvP.

ОЦЕНКА:



Жанр: Sports Разработчик: Electronic Arts Издатель: Electronic Arts
Сайт: web.n-gage.com/en-R1/games/gamedata/fifa_soccer_2005.htm
Цена полной версии: \$29.95

FIFA Soccer 2005 от своих аналогов на PC отличается лишь размерами экрана. Все остальное, включая массу приемов управления мячом и 500 реально существующих футбольных команд, здесь находится в том же объеме. Фактически, это один из тех проектов, которые владельцам N-Gage обязательно иметь в коллекции, независимо от вероисповедания.

Как и раньше, вам предлагают занять вакантное место команды лузеров, которой предстоит стать героями сезона. Должностные обязанности менеджера сводятся к принятию простейших тактических решений и слежению за рейтингом подопечных спортсменов. Остальное действие происходит исключительно на футбольном поле, где вам постоянно будут мешать выполнять поставленные спортивным комитетом задачи.

Единственный минус FIFA Soccer 2005 — интеллектуальная недостаточность оппонентов. Виртуальные вратари раз за разом «съедают» однотипные голы и на собственных ошибках учатся отказываться. Так что, вполне логичным будет заменить их на реальных, благо у EA хватило сообразительности добавить поддержку Bluetooth и N-Gage Arena. Причем последняя в данном случае не ограничивается публикацией ваших очков престижа, а предлагает полноценную поддержку онлайновых матчей тем, у кого в ближайшем окружении нет ни одного любителя игронов от Nokia.

XS ВЕРДИКТ

Футбольный рай для владельцев N-Gage. Альтернатив нет.

ОЦЕНКА:



The Rolling Stones

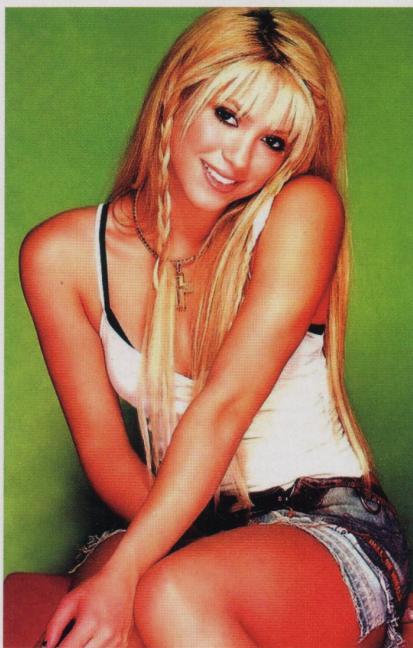
A Bigger Bang
EMIУ главной рок-группы
проблем с порохом
не наблюдается

Коллектив, которому мы обязаны существованием рок-музыки, молчал восемь лет. Накопленной за это время творческой энергии оказалось столько, что их последний номерной релиз трудно описывать словами, отличающимися от «дают жару» и «чума». Выдавая на гора шестнадцать блюзовых боевиков, откровенно говоря, мало чем отличающихся от того, что они делали 30 лет назад, «роллинги» умудряются быть потрясающе актуальными. A Bigger Bang вызывает ассоциации с их шедеврами Sticky Fingers, Some Girls и Let It Bleed, но звучит при этом так, как будто время изменило все, кроме возраста и юношеского задора этих динозавров. Издевательский бодрый вокал Джаггера заставляет усомниться, что обладатель самой большой глотки рока разменял шестой десяток, а две композиции, спетые Ричардсом, придают диску колорит. Филигранное владение инструментами, безупречный звук, здоровая самородня и цинизм выверено аранжируют изобретательные, живые мелодии. Стержневой, настоящий, первородный, кристаллизованный рок-н-ролл. Бьющий гейзером драйв и животная сексуальность. Показательный мастер-класс от тех, на кого равнялись все, кто сегодня сам служит примером.

Андрей Дронин



Эти парни видели уже все. Кроме Кейта Ричардса в фильме «Пираты Карибского моря 2».



После нас хоть Бейонс!

Shakira

Fijacion Oral — Vol. 1
EpicПроходной альбом самой
знойной особы поп-сцены

Как ни странно, звук этого альбома продюсировал Рик Рубин, обычно работающий с кем-нибудь вроде System Of A Down. Получается, что он — многостаночник, однако сделать что-то интересное на этот раз у него не получилось. Виноват здесь не сам Рик, а, скорее, те, кто писал песни — уж как-то слишком пресно для красавицы Шакиры звучит этот диск, засечься не за что, ничего не запоминается. Когда раскрученная до альбома песня оказывается лучшей на нем — это плохой признак. Увы, Fijacion Oral — как раз тот случай, и приятнее дуэта La Tortura на диске ничего не найти. А ведь какие надежды подавала певица! Впрочем, надежда остается — надежда на вторую часть, которая выйдет на английском, и, быть может, исправит недочеты Vol. 1.

Иван Белявский

Kelly Osbourne

Sleeping In The Nothing
Sanctuary/BMGНеожиданная перемена
в звездочке реалити-шоу

Взяв в оборот Линду Перри, облагородившую Pink и Гвен Стефани, задумавшаяся о будущем дочка Короля Тьмы записала второй альбом. От гитарного буйства в духе ретро-рока был сделан неожиданный шаг в сторону любимого Линдой синтезатора 80-х. Получилось лучше, да и творческий рост наблюдается. Однако интересная картина так и не сложилась. Налицо распространенная проблема современных поп-артистов — в рамках альбома все это не звучит, но если деинтегрировать материал до состояния отдельных синглов, будет не так уж плохо. Правда, поток ностальгии по 80-м трудноват выдержать, особенно после сольного творчества Стефани. Кстати, Перри ненавидела первый альбом Озборн. Может, это месть?

Иван Белявский

Paul McCartney

Chaos And Creation In The Backyard
EMI

Ему почти 64, и он по-прежнему нужен

Мелодический гений Пола Маккартни освещает популярную музыку этой планеты почти полвека. Причем этот гений родился уже сформировавшимся и окончательно созрел чертовски давно. Поклонники творчества сэра Пола способны узнать его пусть даже самую новую песню с первых аккордов. И пусть сейчас уже не от каждого из них муршки по спине, но — кто из нас становится моложе? Тринадцать треков свежего альбома Маккартни вызывают приступы ностальгии неописуемой силы. Простые песни, простые аранжировки, простые инструменты. Здравствуйте, семидесятые! Чем обусловлено сотрудничество с продюсером Radiohead Найджелом Годричем — понять не удалось. Может быть, он как раз и должен был напомнить Полу, что его прекрасные песни незачем украшать всячими современными глупостями. Ведь каждая настолько одновременно и проста, и многослойна, каждая содержит столько мелодических ходов и гармоний, сколько большинству хватает на несколько альбомов. Само собой, никакого рок-н-ролла. Умиротворенная, нежная и мудрая музыка. Идеальный саундтрек для романтического вечера с любимой. **Андрей Дронин**

Великий левша,
Сэр Рыцарь
и просто Человек-
легенда.



Ретросексуалы в рекламе «Боско Ди Меджель».

Нечетный воин

Нечетный воин
Мистерия звука

«БИ-2» и все-все-все



Как ни странно, история самого масштабного рок-проекта года уходит корнями в 80-е. Тогда в Белоруссии существовала группа «Солнечная сторона», где автором всех песен и вокалистом был Михаил Каравес, дядя Шуры Би-2. Именно он своим примером вдохновил Шуру и Леву на музыкальные подвиги, а впоследствии выступил в качестве автора нескольких хитов «Би-2».

Чтобы дать второе дыхание его песням, «бивашники» и создали «Нечетного воина», название и идеология которого отсылают к творчеству Павича. Песни Каравеса исполняют приглашенные звезды, среди которых Диана Арбенина, Линда, Инна Желанная, Сергей Галанин, Эдмунд Шклярский, «Агата Кристи», Brainstorm и другие. Результат впечатляет — в ситуации, когда одних только имен участников достаточно, чтобы сделать проект сенсацией, музыканты не пошли по легкому пути, а записали безупречный по качеству и очень разноплановый двойной альбом, где нет ни одной проходной вещи. Главными удачами диска стали вовсе не попавшие в радиоэфир песни, а экспериментальные треки с участием Инны Желанной, Тани Литвиненко и Найка Борзова.

Илья Зинин

Павел Кашин

Josephine
CD LandСамый зрелый
русский релиз осени

Альбомы Павла Кашина выходят достаточно часто: в прошлом году музыкант выпустил аж два номерных диска, и вот перед нами очередная новинка. Никаких сюрпризов и неожиданностей здесь не найдете, все та же спокойно-меланхоличная лирика в обрамлении изящной и безупречно сыгранной музыки, в которой «фирменный» стиль Кашина узнается с первого аккорда. Пластишка получилась очень ровной, практически без хитов, но это вовсе не минус. Скорее, признак зрелости. Кашин совершенно не заигрывает с публикой, наверное, поэтому ему и удается записывать такие глубокие и проникновенные диски. Заглавная песня задумана как обращение из холодной Москвы разбитого Наполеона к Жозефине, и этим грустно-обреченным настроением пронизана вся пластишка.

Илья Зинин

Russian Existence

A Tribute To Project Pitchfork
Q Code RecordsРоссийско-германская
индустриальная дружба

Пожалуй, самый заметный и интересный андерграундный проект последнего времени, основанный участниками московской группы Altera Forma. В прошлом году они выступили в качестве организаторов российских гастролей культовой немецкой электро-группы Project Pitchfork, а в этом спродюсировали их русский трибют-альбом, в создании которого поучаствовал весь цвет нашего андерграунда. Получился очень убедительный диск, по качеству ничем не уступающий европейским аналогам. Самыми яркими версиями песен Project Pitchfork стали: композиция музыкантов из Para Bellum, записавших отличный пост-панковский трек, электронно-нойзовая вариация Театра Яда, стебно-индустриальный ремейк от Inquisitorum и кавер-версия идейных вдохновителей трибюта Altera Forma.

Илья Зинин



Алиса
Изгой
Real Records



Единство и борьба противоположностей

Новая работа «Алисы» оставляет очень странное ощущение — эмоции от прослушивания колеблются в диапазоне от абсолютного неприятия до полного восторга. С одной стороны, отталкивает дошедшний почти до абсурда пафос Кинчева и его постоянное морализаторство, с другой — подкупают искренность, исповедаль-

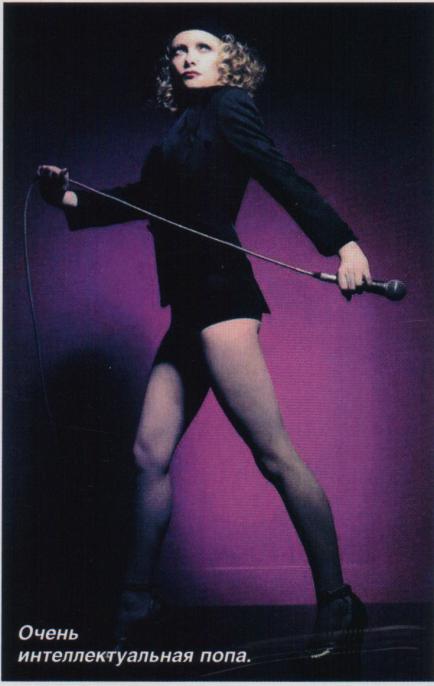
ность и прочувствованность песен. Двойственное впечатление остается и от музыки: будучи безупречно записанной, богатой «рифами» и крайне тяжелой, она балансирует на грани современного индастриала и архаично-примитивного хард-рока. «Изгой» — лишнее подтверждение того, что «Алиса» по-прежнему остается одной из главных групп в отечественной рок-музыке, а Константин Кинчев пребывает в отличной форме. К числу лучших треков альбома можно отнести заглавную песню «Изгой», посвященную всем, кто идет против течения, предельно жесткую композицию «Звери», написанную под впечатлением от событий в Беслане, и способную растрогать до глубины души финальную балладу «Крещение». **Илья Зинин**

Goldfrapp
Supernature
Mute



Поп для интеллектуалов и художников

У электронного проекта Goldfrapp все на месте: музыка соответствует внешности вокалистки — демонической Элисон, поющей таким сладким и вместе с тем полноценным голосом, а внешность, в свою очередь, соответствует старомодным аранжировкам. Впрочем, почему старомодным? Электропоп — самое модное, что есть сегодня. И пускай кто-то от него уже устал, Goldfrapp играют серьезный, не игрушечный электропоп, а обязательной для жанра иронии там не больше, чем нужно. Темп соответствует вкрадчивому тембру Элисон, кое-где занимающейся откровенной эротической провокацией. Если во время прослушивания диска глядеть на ее фото, не поддаться провокации будет трудно. **Иван Беляевский**



Очень интеллектуальная попа.

Мультильмы
Дивные Дуэты
CD Land



Недо-караoke от бывших надежд питерского рока



Когда группа берется за альбом каверов или проект с приглашенными вокалистами, это говорит об определенном этапе становления коллектива. «Мультильмы» записали альбом своих версий советских песен и новых вариантов старых композиций группы. Причем вместе с лучшими представительницами российской эстрады и поп-рока: Леной Перовой, Аленой Свиридовской, Светланой Сургановой и другими. К сожалению, несмотря на интересный замысел, проект не очень удался — аранжировки слишком игрушечны даже для ретро-песенок, а вокал лидера «Мультильмов» часто неубедителен на фоне прекрасных голосов вокалисток. **Сергей Поваляев**

Sigur Ros
Takk...
EMI



Новые гимны меланхолии



Протеже Бьорк — исландцы Sigur Ros, едва ли не переросшие по популярности ее саму, после трехлетнего молчания выпустили очередной альбом, претендующий на культовый статус. Теперь их сложно назвать музыкантами, играющими саундтрек к смерти: Takk — более светлый и умиротворенный, чем все предыдущие альбомы. Такая же медленная музыка, но больше мелодики и симфонического звучания, больше струнных, хотя звук по-прежнему густой, как туман фьордов. **Сергей Поваляев**

Jay-Jay Johanson
Rush
EMI



Синтипоп все еще в цене



Джей-Джей Йохансон — важная фигура для шведской музыкальной сцены. Если первые его три альбома были выдержаны в ключе трип-хопа, эйсид-джаза и другой актуальной для середины-конца 90-х музыки, то Rush ближе к предыдущему, четвертому диску Antenna, на котором заправляли немецкие звезды танцевальной музыки Funkstörung. Продюсированием звука на Rush занимались французы, поэтому он близок по звучанию к Daft Punk и френч-хаусу. **Сергей Поваляев**

ГЛАВНЫЕ КОНЦЕРТЫ
Октябрь-ноябрь'2005

Осень — самая горячая пора для промоутеров: публика только вошла во вкус после начала сезона и еще не успела устать от хождения по клубам и концертным залам. Именно поэтому самые масштабные мероприятия приходятся на этот период. Главным из них, безусловно, станет приезд **Фила Коллинза**, легендарного вокалиста и барабанщика, обладателя семи наград «Грэмми». Музыкант, продавший больше ста миллионов копий своих пластинок, выступит 20 октября в «Олимпийском». На этой же площадке 19 ноября **«Уматурман»** попытается доказать скептикам, что является чем-то большим, нежели грамотно спродюсированной «однодневкой». Рекламная компания их концерта началась еще летом, а пресс-релиз пытается объяснить нам, что братья Кристовские — «настоящая серьезная группа, которая исполняет отличные песни и создает сверхпозитивную атмосферу в зале». Появившаяся недавно в эфире пошлая и примитивная песня «Теннис» почему-то убеждает в обратном.

Меломанам тоже скучать не придется — 20 октября в B2 выступит **Tony Levin Band**, проект легендарного басиста-виртуоза, сотрудничавший с огромным количеством музыкантов, среди которых Peter Gabriel, King Crimson, John Lennon, Pink Floyd, David Bowie и многие другие. 14-15 октября в ДК Горбунова «Ночные снайперы» презентуют новую



Это не «Гарсон №2», это — Дед №3 (после Пола Маккартни и Мика Джаггера).

пластинку «Тригонометрия-2». Там же 22 октября отметит свое шестилетие **«Мельница»** — фолк-группа, еще вчера бывшая популярной лишь среди «толкиенистов», а сегодня занимающая первые места в чартах и с легкостью собирающая большие залы. Замет-

ным событием станет и фестиваль независимой музыки **«ВДОХ»** (14-15 октября, клуб «Апельсин»), в рамках которого выступят двенадцать разноглавых групп, а хэдлайнерами станут 5'nizza, Пелагея и финны из **Lailai Sound System**.

Илья Зинин



iRiver

Sweeter one

H10
[5Gb color]
Mini HDD
Русское меню
Диктофон
FM-приемник
Сенсорное
управление

БОЛЬШЕ, >> ЧЕМ МУЗЫКА

www.iriverussia.com





**УОЛЛЕС И ГРОМИТ:
ПРОКЛЯТИЕ КРОЛИКА-
ОБОРОТНЯ**

Wallace & Gromit Movie:
The Curse of the Were-Rabbit

С 27 октября

Режиссеры: Ник Парк,
Стив Бокс

Голоса: Питер Селлис,
Рэйф Файнс, Хелена
Бонэм Картер

О чём: Уоллес и Громит стали популярными лишь после того, как их создатель снял в Голливуде «Побег из курятника» с Мелом Гибсоном, а г-н Пучков, более известный у нас под интеллектуальным псевдонимом «Гоблин», перевел оригинал на территории России. Теперь эта кукольная паночка может пытаться плодами собственной славы и безбоязненно появляться в полнометражном мультфильме про себя. К тому же,

лента совсем не отличается от той, что мы уже видели раньше.

Зачем смотреть: Хороший британский юмор нечасто посещает наши края, а в мультипликационной форме — еще реже. Посему не стоит отвлекаться на что-то не столь важное — нужно просто идти и смотреть. А если вы еще и засмеетесь во время просмотра хотя бы раз, знайте: зачатки хорошего вкуса у вас присутствуют.



СЛОМАННЫЕ ЦВЕТЫ
Broken Flowers

С 13 октября

Режиссер: Джим Джармуш
Лица: Билл Мюррей, Шэрон Стоун, Джессика Ланж

О чём: Имена Билла Мюррея и Джима Джармуша ярче любых афиш описывают, что ждет зрителя. Неторопливое действие, неторопливый юмор и неторопливое лицо Мюррея, которое меняет свое выражение пару раз за фильм. На этот раз вся суматоха происходит из-за того, что кто-то прислал Мюррею письмо, в кото-

ром сообщается о наличии у Билла сына, мечтающего увидеть своего папу. Вместо того, чтобы посмеяться и пойти выпить с друзьями в кабак, потенциальный отец решает пуститься в путешествие по бескрайним просторам своей родины и навестить всех женщин, которые были ему дороги — возможно, они сумеют помочь ему разобраться в сложившейся ситуации. Джармуш в очередной раз выдал не совсем то, что от него ждали, ударившись в мейнстрим. Хотя и мейнстрим у него выходит такой, что не каждому по зубам.

Зачем смотреть: Джим Джармуш

**ПОДЗЕМЕЛЬЕ
ДРАКОНОВ 2:
ИСТОЧНИК МОГУЩЕСТВА**
Dungeons & Dragons 2:
The Elemental Might

С 6 октября

Режиссер: Джерри Лайвли
Лица: Марк Даймонд,
Брюс Пейн

О чём: Сложно предсказать, о чём будет вторая серия: о компьютерной или настольной игре, о тупых шутках или вовсе ни о чём. Впрочем, все три варианта одинаково плохие и не гарантируют хоть сколько-нибудь приличного фильма, не говоря уже об исправлении ошибок оригинального «Подземелья драконов». С сюжетом все просто: злой волшебник похитил Черную Сферу, с помощью которой хочет уничтожить королевство Измир. И если в играх подобное часто оставалось за кадром, то в фильме придется терпеть.

Зачем смотреть: На этот раз экранизация находится гораздо ближе к первоисточнику. Королевство Измир больше не нужно беспокоиться, что на помощь ему выслали политкорректных «героев», набранных по принципу «чтобы шутки не кончались». Теперь все по-честному: представлены все классы, знакомые по одноименным играм, а сам фильм серьезен до предела. К тому же, никому в мире так не повезло, как россиянам. Ведь только у нас будет кинопрокат, а во всем остальном мире фильм пойдет straight to DVD.



ГОЛ!
Goal!

С 20 октября

Режиссер: Дэнни Кэннон
Лица: Куно Беккер, Александро Нивола, Дэвид Бекхэм, Зинедин Зидан, Рауль, Алан Ширер

О чём: Очередная вариация на тему «Рокки». Никому неизвестный спортсмен прозябает в трущобах и у него есть талант; все, что ему необходимо — это шанс, в простонародье называемый «из грязи — в князи» или «американская мечта». В этот раз, к счастью, обошлось без Америки. Вернее, из нее герою придется уехать в Англию, поскольку талантлив он в самом обычном европейском футболе. А где, как не в Туманном Альбионе, смогут оценить его талант по достоинству?

Зачем смотреть: Хорошо уже то, что фильм не об американском футболе, что гарантирует хоть какое-то сопереживание главным героям и понимание происходящего в целом. Драматургия, которая в фильмах подобного жанра обычно не заходит дальше уровня аппликации, не обещает чудес, хотя о реализации самого футбола и так сказано уже предостаточно. Анонс намекает на «самую реалистичную экранизацию футбольного матча» — ни больше, ни меньше. Для пущей аутентичности постановочные кадры включили в репортажи с настоящих футбольных матчей, а в качестве бонуса на съемки ангажировали футбольных звезд. Причем последние не только балуются с мячом, но и осмысленно открывают рот в камеру. Свидетели утверждают, что на актерскую игру это мало похоже, но удивлять это никого не должно.



ТЕМНАЯ ВОДА

Dark Water

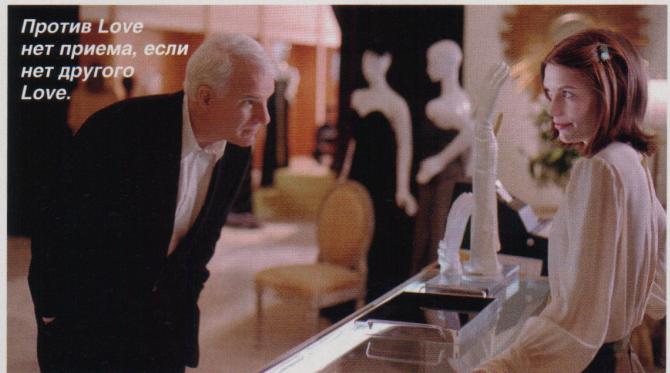
С 13 октября

Режиссер: Уолтер Сэйлз
Лица: Дженифер Коннелли, Тим Рот

О чём: Дежурное переложение японских ужасов на американскую почву. Телефонная тема себя исчерпала, и пугать зрителей на сей раз будет природная стихия. Правда, лишь в рамках одной квартиры, доверху набитой водой и маленькими девочками. Последние, по мнению режиссеров

японских «ужастиков», особенно страшны.

Зачем смотреть: Чтобы быть в курсе. Несмотря на то что японские и американо-японские страшилки выходят каждый год десятками, они по-прежнему пользуются спросом: если вам не понравился оригинал, то обязательно понравился ремейк, и наоборот. В конце концов, ни один, даже самый замечательный японский фильм не может похвастаться красавицей Дженифер Коннелли, ради которой можно вытерпеть едва ли не самый тосклиwyй фильм сезона.



ПРОДАВЩИЦА

Shopgirl

С 27 октября

Режиссер: Ананд Такер
Лица: Стив Мартин, Клэр Дэйнс

О чём: У Мирабеллы, продавщицы в огромном супермаркете, лишь одна мечта — «американская»: она хочет в однажды стать кем-то значимым, воплотить в себе образ Золушки. И такая возможность появляется, когда за ней начинает ухаживать богач по имени Рей. Казалось бы, все хорошо, но есть в жизни Мирабеллы и бедняк Джереми, выгодно отличающийся от сво-

его финансово обеспеченного соперника человеческими качествами. Дальше можно не комментировать — давно известно, что сильнее «американской мечты» может быть только любовь.

Зачем смотреть: «Продавщица» является экранизацией романа, автором которого значится Стив Мартин. Получается, что Стив Мартин сам пошутил, сам сыграл, и сам же посмеялся над продюсерами и зрителями. Однако с чувством юмора у Стива все в порядке, а на литературное клише про то, как любовь побеждает деньги, смотреть будет приятно и через сто лет.

ЛЕОН

(Полная режиссерская версия)



Режиссер: Люк Бессон
Лица: Жан Рено,
 Натали Портман, Гари Олдман
Дистрибутор: Amalgama

О чем: Классический фильм «золотого» периода творчества Люка Бессона. Немногословный и харизматичный Жан Рено, еще не избалованная «Звездными войнами» Натали Портман, вызывающая определенный отклик в душе зрителя, профессионально-



Принцесса Амидала начинала свой путь к вершинам власти в трущобах Бронкса.



истеричный надрыв Гари Олдмана... но нет, не за прекрасных актеров и не за мастерскую режиссуру мы когда-то полюбили этот фильм. А за теплоту, которую он нес в каждом кадре — будь то расстрел десятков злодеев или же детские слезы Натали Портман крупным планом. С этим изданием «Амальгама» решила вернуться в компанию крупнейших производителей и распространителей DVD-продукции. Учли и сегодняшнюю моду на коллекционные издания в больших красивых коробках, и нестихающий вокруг режиссера

культ. Забыли только один нюанс: за годы отсутствия стандарты качества стали намного выше, а уж «Амальгама» и раньше не блестала мастерством исполнения.

Особенности DVD-издания:

Изображение страдает от ярко выраженной цифровой природы и некачественного кодирования — муар и «жучки» то и дело дают о себе знать. По сути, это тот же трансфер, что был на первом издании «Леона» лет шесть назад. Русская и английская дорожки представлены как в обычном DD

5.1 варианте, так и в DTS. Неприятно удивляет русский трек, присутствующий только в качестве звукового голоса переводчика Гаврилова — голоса гулкого и диссонирующего с общей звуковой картиной. Все дорожки, включая отечественную, неглубокие и глуховатые, с заметно обрезанными нижними частотами. На втором диске представлены дополнительные материалы: «Леон: 10 лет спустя», «Жан Рено: путь к Леону», «Натали Портман: первая настоящая роль» и рекламный ролик фильма.

ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ



Режиссер: Люк Бессон
Лица: Брюс Уиллис,
 Мила Йовович,
 Гари Олдман, Крис Текер
Дистрибутор: Amalgama

О чем: Культовая научно-фантастическая лента, успешно сочетающая в себе самые различные жанры — от тупой «негритянской» комедии до мюзикла. При этом фильм буквально под завязку набит экшном и заскучать не получается физически. Европейское

мышлениe режиссера слаживает все острые углы, поэтому выходит так, что, вроде бы, актеры и действие чисто американские, а подход и настрой наш, европейский. Может быть, оттого фильм так популярен в России, где главную музыкальную тему можно ус-

ышать едва ли не в любом рекламном ролике.

Особенности DVD-издания:

Двойной (вместе с «Леоном») выстрел «Амальгамы» по DVD-рынку оказался холостым в обоих случаях. Изображение, представленное в данном издании не достаточно контрастное и глубокое, но при этом, в отличие от того же «Леона», не страдает от цифровых помех и дефектов пленки. Представлены русская и английская DD 5.1-дорожки, а так же русский DTS. И если отечественный DD 5.1 разочаровывает гнусавым мычанием Гаврилова, то DTS может похвастаться полным дубляжом. Все треки недостаточно напористы, низкие частоты обрезаны, да и в целом не хватает объема. В качестве дополнений нам предлагают целый диск с рекламным фильмом LG Electronics, анонсами DVD-изданий, интервью с создателями фильма, их биографиями и фильмографиями. Скучно. Очень.



Чебурашка,
 сделай морду попроще!
 Это «Пятый элемент»,
 а не «Зеленая миля»!

Диски любезно предоставлены магазином

Новокузнецкая, д.1, тел. (095) 953-4652, 953-4689. www.pleion.ru

МАМА, НЕ ГОРЮЙ 2



Режиссеры: Светлана Демина, Александр Шапошников
Лица: Гоша Куценко, Андрей Панин, Иван Бортник, Нина Русланова, Федор Бондарчук
Дистрибутор: CP Digital

О чём: Вездесущий Гоша Куценко снова спасает всех и вся. На этот раз внимание российского Брюса Уиллиса заслужили жители российской глубинки, страдающие от тиарии тупого губернатора. Нас пытаются убедить, что фильм о важном и модном, о политических технологиях и выборах без выбора, но на самом деле он о том, как весело ругаться заковыристыми словами и разговаривать на «фене».

Особенности DVD-издания:
 Анаморфная картинка с «волнами», гуляющими по лицам на крупных планах, ничуть не скрывает свою цифровую природу. В качестве звуковых дорожек представлены



ны русские DD 5.1 и DTS. Несмотря на то, что в фильме нет каких либо сложных звуковых сцен, лучше выбрать DTS, так как этот трек создает более детальную картину и широкую панораму. Дополнительно на диске можно найти: каталог фильмов, фильм о фильме, анонсы DVD-изданий и фильмографии создателей. Девочкам, млеющим от харизмы г-на Куценко, братя, не раздумывая.

РОБОТЫ



Режиссер: Крис Уэдж
Голоса: Юэн Макгрегор, Халли Берри, Мел Брукс
Дистрибутор: Гемини Фильм

О чём: Очередная трехмерная социальная сатира. Трехмерная исключительно в плане графики, а по содержанию — вполне себе плоская. Молодой и неуклюжий робот борется со злодеем, стоящим во главе огромной корпорации, попутно делая мир чище и влюбляясь в железобетонную девушку. И хоть все дежурные элементы здесь выполнены даже на более высоком уровне, чем обычно, на классику не тянет никак.

Особенности DVD-издания:
 Как и в любом другом издании, трансфер которого производился напрямую с цифрового оригинала, изображение близко к идеалу. Разве что время от времени дают о себе знать ограхи кодирования, когда вокруг объектов появляется легкий муар. Русский и английский языки представлены в виде DD 5.1 дорожек; помимо них существует целая солянка из бол-



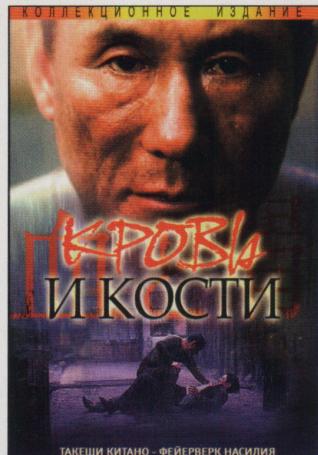
гарского, хорватского и словенского языков, а также бесчисленного множества различных субтитров. Звук на всех треках очень упругий и напористый, эталонная детализация создает потрясающе объемную картину. На десерт можете побаловать себя комментариями создателей, «Экскурсией тетушки Фени», клипом Сары Коннор, удаленными сценами, парой игр, роликом мультфильма «Ледниковый период 2» и материалом о его создании. Учитесь, товарищи сотрудники «Амальгамы».

КРОВЬ И КОСТИ
(Коллекционное издание)

Режиссер: Сай Йоти
Лица: Такэши Китано, Джо Одагири
Дистрибутор: Twister

О чём: Такэши Китано привычен зрителю в ролях жестоких, но безучастных к вселенскому горю персонажей. В данном случае этот образ сделал огромный прыжок вперед — герой Китано настолько отвратителен и звероподобен, что от ненависти к нему хочется запустить в телевизор чем-нибудь тяжелым. Жуткое психологическое давление, нагнетаемое на фоне живописных пейзажей под прекрасную музыку, своего эффекта добивается без особого труда.

Особенности DVD-издания:
 Изображение на диске ровное и без дефектов, но недостаточно контрастное. Аудиотреки, представленные русским и японским DD 5.1, а также отечественным



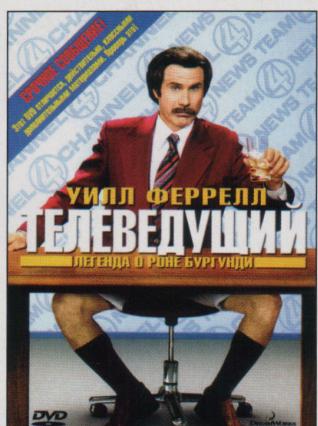
DTS, довольно блеклые. Музыка прописана хорошо, но в целом звуковая картина оказывается недостаточно объемной, в какой-то момент начинает остро не хватать детализации. Несмотря на свою «коллекционность», полноценными бонусами данное издание похвастаться не может — всего лишь анонсы новых DVD-изданий, рекламные ролики и био/фильмографии создателей.

ТЕЛЕВЕДУЩИЙ:
ЛЕГЕНДА О РОНЕ БУРГУНДИ

Режиссер: Адам Маккей
Лица: Уилл Феррелл, Кристина Эпплгейт
Дистрибутор: DVD Club

О чём: О кривляющемся Уилле Феррелле, как, впрочем, и любой фильм с его участием. В данном случае Феррелл высмеивает стереотипы американского общества, что позволяет отнестись к картине более снисходительно. «Телеведущий» может казаться местами очень смешным, а местами — преступно тупым. Однако в представленных дополнительно материалах со съемочной площадки видно истинное отношение команды создателей ко всему происходящему, что позволяет не воспринимать происходящее всерьез.

Особенности DVD-издания:
 Изображение четкое и лишено дефектов — разочаровывает лишь невысокая контрастность и недостаточно выраженный черный цвет, из-за чего теряется глубина. Из аудиодорожек представлены только русский и английский Dolby



Digital 5.1. Несмотря на то, что спышимость и локализация диалогов хорошая (большего от местных треков и не требуется), во избежание недоразумений советуем выбирать оригинальную дорожку — качество дубляжа «Телеведущего» болтается где-то ниже ватерлинии. В разделе дополнительных материалов можно найти аудиокомментарии, видеоклип «Afternoon Delight», рассказ о съемках, производственные ляпы, вырезанные сцены и традиционные рекламные ролики, без которых не обходится ни одна подборка.

Достоинства видеоигр никто не умаляет. Они — детище техногенного века, за ними — будущее индустрии развлечений, прогресс человечества и гарантированное спасение от неожиданных нападений с Марса. Однако есть на маленькой голубой планете куда более древние, но не менее интересные способы похоронить свободную минутку — карты, вино или, не поверите, девушки.



Искали губами губы и все, что искать нельзя...

Чтобы перечислить все, чем можно заниматься с прекрасным полом, не хватит и двух таких журналов. Нежное касание трепетных губ, ласковое, осторожное прикосновение языка — правильный поцелуй способен свести с ума и утопить в океане блаженства. Увы, слюнивый «чмок» куда попало «правильным» не назовешь даже с перепугу. И если с реальными инструкторами, которые смогут вам на живой натуре объяснить эту, в общем-то, понятную истину, наблюдаются проблемы, можете заменить их на виртуальных.

Откровения Сладкой Кисы (<http://superliza.sitecity.ru>) — один из первых сайтов, услугливо предлагающих поисковику жаждущему интимных познаний. Несмотря на то, что ресурс явно любительский, интересной и полезной информации на нем предостаточно. Хотите узнать, как стать привлекательным для поцелуев? Вам сюда. Заодно сможете во всех деталях и

подробностях изучить разные виды поцелуев: от описанной в Камасутре классики до интригующей экзотики в виде эскимосского и японского поцелуев. Жаль, владелица сайта выбрала, мягко говоря, не совсем удачную цветовую гамму — подолгу вглядываться в светло-желтый текст на светло-сереневом фоне смогут только самые отчаянные ловеласы.

Sex Zone (<http://ny.h1.ru/sexy/training>) более всего похож на курс молодого донжуана: максимум практической информации, минимум занимательной теории. Кроме описания техники поцелуев, выдает ценные рекомендации о поведении на первом свидании и в уютной постели, а также учит, как лучше тренироваться. Идеально подходит для ознакомления непосредственно перед боем, то есть перед романтической встречей.

Сайт «О поцелуях...» (<http://kiss.romanticcollection.ru>), выполненный

очень профессионально, кроме практических советов юным сердцеедам (и сердцеедкам), предлагает обширнейшую коллекцию фотографий и рисунков на тему. Там же хранится и впечатляющее собрание «интимных игр для нетрезвой компании». Согласитесь, лучше дегустировать вино и целовать девушек, чем просто заправляться спиртным, все ниже и ниже сползая под стол. Самым любознательным рекомендуем посетить раздел «История»: к вашим услугам несколько занятных теорий происхождения поцелуя и целый ворох его определений.

Завершает список «Сайт поцелуев» (<http://mykiss1.narod.ru>), честно заслуживший пальму первенства. Выполненный в черно-белых тонах, он содержит достойное описание техники различных поцелуев и их типологии по Камасутре. Не забыли его владельцы и о тех, кто смог продвинуться дальше — руководство «Как довести девушку до оргазма». Список самых частых ошибок в постели вкупе с подробным описанием семи видов женского оргазма наверняка окажет неоценимую помощь как юношам, так и девушкам. Для «особо одаренных» прилагается словарь нежных слов, изучать который вы будете под расслабляющую музыку, играющую на фоне.

Главное во время изучения содержимого вышеперечисленных сайтов — помнить, что полученные знания мертвы без настоящих красавиц и красавцев. В Интернете, конечно, много интересного, но иногда полезно выходить на обычную улицу через обычную дверь.



НОВОСТИ

СПАМ УГРОЖАЕТ МИРУ

WWW Опытные пользователи всего мира бьют тревогу: спам (массовые рассылки рекламных электронных писем) развивается угрожающими темпами. Сегодня несанкционированные сообщения рекламного характера превышают 85% электронной почты мира, в то время как еще два года назад их доля составляла всего 35%. Такого размаха не предполагали даже самые пессимистичные прогнозы! Последние исследования проекта «АнтиСпам» показали, что только в России спамеры ежегодно «зарабатывают» порядка 55 млн. рублей, нанося при этом урон экономике как минимум на 850 млн. Действенные меры борьбы с этими паразитами Интернета пока не предпринимаются. Тем временем, специалисты видят два выхода: законодательная инициатива, обращенная против повторяющихся спамеров провайдеров, и массовые избиения спамеров ногами.

ИНТЕРНЕТ-ЗНАКОМСТВО ЗАКОНЧИЛОСЬ СУИЦИДОМ

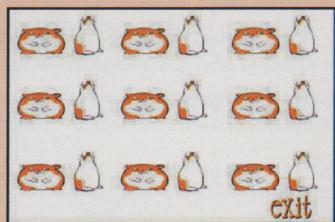
WWW По статистике, несчастная любовь — самая частая причина самоубийств среди молодежи. Однако трагедия, произошедшая в ночь с 15 на 16 сентября в Великобритании, выбывает за рамки любой статистики. Началось все со звонка в полицию. Звонившая, 45-летняя учительница Лин Уэйд, утверждала, что у нее дома находится ее «друг» Грэхам Дженкинс и угрожает убийством. Полиция среагировала оперативно: через несколько минут патрульные были у дверей дома мисс Уэйд. Завидев стражей порядка, Дженкинс покинул здание, сел в машину и помчался прочь. Загнать беглеца в ловушку удалось лишь после 80-километровой погони. Поняв, что бежать дальше некуда, Грэхам Дженкинс застрелился из собственного пистолета. Ему было 44 года, а с Лин Уэйд он познакомился в Интернете...

УЗБЕКИ ПРОТИВ ХАКЕРОВ

WWW Узбекистан объявил хакерам войну, причем на самом высоком уровне. Президент Ислам Каримов лично подписал указ «О дополнительных мерах по обеспечению компьютерной безопасности национальных информационно-коммуникационных систем». Видимо, не толькоенную Microsoft и грозный Пентагон донимают юные киберпреступники. С декабря 2002 года по июнь текущего в узбекской зоне Интернета взлому подверглось 316 сайтов. «Служба реагирования на компьютерные инциденты» будет собирать данные о «цифровых» злоумышленниках, сортировать их по специальным базам и передавать ответственным силовым структурам. Осталось только победить хакеров на Чукотке, и мир сможет спать спокойно.

СДЕЛАЙ ПАУЗУ

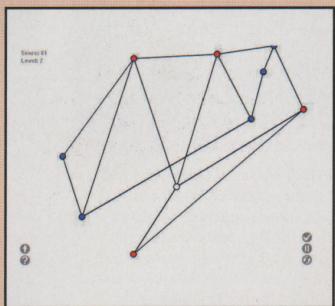
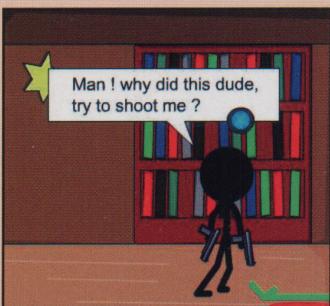
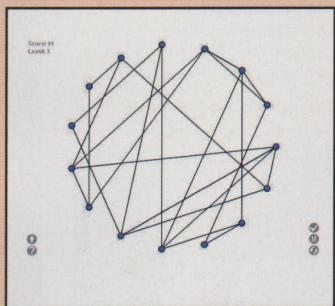
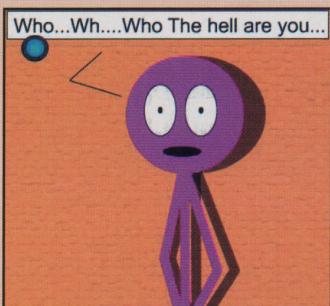
Нет ничего лучше отдыха в рабочее время, когда он особенно приятен. Флэш-игры помогут вам немного расслабиться, не покидая рабочего места, а значит — не вызывая лишних подозрений.



ХОМЯКИ

Пограть можно на:
mysoftbox.narod.ru/rar/hom.rar
Размер: 416 Кб

Забавных хомяков, танцующих под веселую музыку, знают все. Они уже успели «засветиться» на радио, а теперь появились и во флэш-версии. Все так же поют, так же танцуют, только после клика мышкой начинают жестоко истязать друг друга. Любителям черного юмора посвящается...



BRAIN SPLATTERS 2

Пограть можно на:
www.2flashgames.com/f-82.htm
Размер: 3991 Кб

Brain Splatters 2 — суровый кровавый боевик, категорически противопоказанный детям. В главной роли — черный человечек, звезда многих флэшевых мультфильмов и игр, на этот раз выступающий в роли копа. При помощи разнообразного оружия он целенаправленно сокращает численность террористов. Однако будьте внимательны: для выживания вам потребуется очень хорошая реакция.

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Пограть можно на:
www.multgames.onru.ru/multgames/gamesopen/134.html
Размер: 118 Кб

Настала эра безраздельной власти компьютеров и не уступающих им консолей, но «старики» наверняка помнят другое время — эпоху игровых автоматов. «Воздушный Бой» — отличный повод испытать ностальгию по дням давно минувшим. Кидаем в монетоприемник 15 копеек и полетели. За вражескими самолетами не заражает.

ПАЛЕВО

Пограть можно на:
www.multgames.onru.ru/multgames/gamesopen/322.html
Размер: 1075 Кб

Забавная игра для взрослых, где в роли похотливого оболтуса нужно таращиться на симпатичные женские ножки, но так, чтобы обладательница аппетитных конечностей ничего не заметила. Иначе небеса развернутся, и горе-любовника забьет гигантская пивная банка. Ужас.

PLANARITY

Пограть можно на:
www.planarity.net
Размер: 156 Кб

Таскать из стороны в сторону рисованные шарики — разве это может быть интересно? Planarity доказывает, что может. Ваша задача — передвинуть узел соединения линий таким образом, чтобы ни одна из них не пересекла другую. С каждым уровнем рисунок усложняется, а время, остающееся на работу, сокращается.

ВЫБОР XS MAGAZINE

Fable: The Lost Chapters

Игра для PC

Вы начинаете играть розовощеким сорванцом, а заканчиваете почтенным старцем со стильной лысиной. Чем старше становится спаситель всей Отечества, тем больше отпечаток на него налагает выбранный путь развития. Решили быть неприятельские рожи дублем – получите по всему телу красивые шармы и фигуру формата «бык на анахоретах». Увлеклись волшебой – субтильное телосложение, ранняя старость и проблемы с потенцией.

Killer7

Игра для GameCube

Killer7 – смелый эксперимент, участниками которого на время предлагаю принять одно простое допущение. Сюжет, диалоги, интерфейс, саундтрек, озвучка, графика и даже сам процесс являются отличительными, по большому счету, неизбывательными элементами игры. Нам предлагают иметь дело с Концепцией, задуманной Художником изначально. Внешний вид упущен до прimitивизма, но с технической точки зрения практически безупречен.

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR (Simulation) PS2	«Всего лишь очередная часть сериала». Рецензия в #6, 2005	★★★★★

ACT OF WAR: DIRECT ACTION (RTS) PC	«В яркой цветной обертке нам пытаются всунуть обыкновенную RTS а-ля Command&Conquer: Generals». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
------------------------------------	---	-------

ADVENT RISING (Action) PC, Xbox	«Претенциозный проект рухнул под тяжестью собственных амбиций и превратился в средненький боевик». Рецензия в #9, 2005	★★★★★
---------------------------------	--	-------

ALTERED BEAST (Action) PS2	«Хруст, треск, чавканье. Как в пятницу вечером в „Жигулях“». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
----------------------------	--	-------

AREA 51 (FPS) PC, PS2, Xbox	«Бодро. Красиво. Линейно. Тупо». Рецензия в #7, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★
-----------------------------	--	-------



BATMAN BEGINS (Action) PS2, Xbox, GameCube	«Отличная концепция начисто загублена тотальной спешкой». Рецензия в #9, 2005	★★★★★
--	---	-------

BATTLEFIELD 2 (FPS) PC	«Высокобюджетное милитари-шоу, ласкающее все виды нервных окончаний». Рецензия в #9, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★
------------------------	---	-------

BLOODYRAYNE 2 (Action) PC, PS2, Xbox	«Секс, кровь и рок-н-ролл». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
--------------------------------------	--	-------

BROTHERS IN ARMS (FPS) PC, PS2, Xbox	«Влюблённость бесмысленной и глупой смерти, которой всегда хватало на полях сражений». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
--------------------------------------	--	-------

BURNOUT REVENGE (Racing) PS2, Xbox	«Развитие идей серии Burnout, выполненное на высшем уровне. Живая классика!». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
------------------------------------	--	-------

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
CHAMPIONSHIP MANAGER 5 (Management) PC	«Фактически лишь альфа-версия потенциально сильной игры». Рецензия в #7, 2005	★★★★★

CITY OF HEROES (MMORPG) PC	«Если вы когда-то мечтали быть суперменом, вам сюда. Осторожно, оттуда сложно вернуться назад!». Рецензия в #9, 2005	★★★★★
----------------------------	--	-------



CLOSE COMBAT (FPS) PC, Xbox	«Морпехи ушли завоевывать сердца игроков, но по дороге простудились и умерли». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
-----------------------------	--	-------

CODENAME: PANZERS, PHASE TWO (RTS) PC	«Игры по Второй мировой нужно делать только так!». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
---------------------------------------	---	-------

COLD FEAR (Action/adventure) PC, PS2, Xbox	«Покуда Resident Evil 4 вышла лишь на GameCube, пропускать Cold Fear – преступление». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
--	---	-------

COLD WAR (FPS) PC, Xbox	«Быть репортером ради „Свобода“. С автоматом и антисоветской брошюрой». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
-------------------------	--	-------

COLD WINTER (FPS) PS2, Xbox	«Крепкий такой боевичок, как фильмы с Ван Даммом в свое время». Рецензия в #8, 2005	★★★★★
-----------------------------	---	-------

COLIN MCRAE RALLY 2005 (Racing) PC, PS2, Xbox, PSP	«Капот – в хлам, стекол – нет, ветер, понимаешь, в лобовое, а нам – все равно!». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
--	--	-------

CONKER: LIVE AND RELOADED (Action) Xbox	«Плюшево, кроваво, местами – уморительно смешно. Правда, один раз мы это уже видели». Рецензия в #9, 2005	★★★★★
---	---	-------

CONSTANTINE (Action) PS2, Xbox	«Сказано ведь – если вы ждали каких-то откровений, то обратились явно не по адресу!». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
--------------------------------	---	-------

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



Paul McCartney
Chaos And Creation In The Backyard
Умиротворенная, нежная и мудрая музыка. Идеальный саундтрек для романтического вечера с любими.

Рецензия в #11, 2005



Нечетный воин
Нечетный по качеству и очень разно-плановый двойной альбом, где нет ни одной проходной вещи. Рецензия в #11, 2005

★★★★★



The Rolling Stones
A Bigger Bang
Стрекневой, настоящий, первородный, кристаллизованный рок-н-ролл. Бьющий гейзером драйв и животная сексуальность. Рецензия в #11, 2005

★★★★★

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
DEAD TO RIGHTS 2 (Action) PC, PS2, Xbox	«Крепкий во всех смыслах середнячок». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
DEATH BY DEGREES (Action) PS2	«Недозкин, недостелс и недофайтинг в одном флаконе». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING (Action) PS2	«Devil May Cry 3 не просто ураган, это потенциально одна из лучших экшн-игр 2005 года». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
DOOM 3: RESSURRECTION OF EVIL (FPS) PC	«Патологически скучный сиквел к бестселлеру десятилетней давности». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
DUNGEON LORDS (RPG) PC	«Неплохое развлечение для ностальгирующих по Eye of Beholder, Ultima Underworld и им подобным». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
DYNASTY WARRIORS 5 (Action) PS2	«Лучшего еще не придумали, но в то, что есть, играть уже не хочется». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
EARTH 2160 (RTS) PC	«Достойный преемник почти идеальной Ground Control II. По крайней мере, лучшего в 2005 году не было». Рецензия в #9, 2005	★★★★★
EMPIRE EARTH 2 (RTS) PC	«Имперостроительство нового типа длиною в четыре тысячи лет». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING (Racing) PS2	«Красивый, но слегка недоработанный и излишне пафосный автосимулятор». Рецензия в #9, 2005	★★★★★
FANTASTIC FOUR (Action) PC, PS2, Xbox, GameCube, GBA	«Ориентированный исключительно на фанатов второсортного проект». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
FORZA MOTOSPORT (Racing) Xbox	«Ради одной только Forza вряд ли кто-нибудь купит Xbox». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH (Strategy/RPG) PC	«Перед нами все то же великолепие ярких красок, все тот же чуть озорной геймплей!». Рецензия в #5, 2005	★★★★★



ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
GOD OF WAR (Action) PS2	«Если вы не разобьете геймпад, откручивая босску голову, то отличное развлечение вам обеспечено». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
GRAN TURISMO 4 (Racing) PS2	«Это одна из тех игр, которую каждый из владельцев PlayStation 2 обязан иметь в своей коллекции!» Рецензия в #5, 2005	★★★★★
GTR: FIA GT RACING GAME (Racing) PC	«Комфортно играть можно только с рулем и педалями: регулировка «подачи газа» с клавишами — просто ювелирная работа!» Рецензия в #6, 2005	★★★★★
GUILD WARS (MMORPG) PC	«GW — рай для самоутверждения инфантильных особей. Другого тут искать не стоит!». Рецензия в #9, 2005	★★★★★
HAUNTING GROUND (Survival horror) PS2	«Шикарная, хоть и чересчур эстетская игра, отлично знающая, как воздействовать на сердца, умы и сфинктеры людей». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
IMPERIAL GLORY (RTS/TBS) PC	«Нечто среднее между Rome: Total War и «Казаками 2». Рецензия в #8, 2005	★★★★★
JADE EMPIRE (RPG) Xbox	«От новой (да-да, как нам и обещали!) игры Bioware мы ждали чуть большего. А получили КОТОР в Древнем Китае». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
JUICED (Racing) PC, PS2, Xbox	«Игра с характером. Для убежденных и понимающих автовладельцев». Рецензия в #8, 2005	★★★★★
KESSEN III (RTS) PS2	«Красочный эпик о гражданской войне в Японии». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
KILLER7 (Action) PS2, GC	«Самый смелый за долгие годы эксперимент в игровой индустрии!». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
LEGO STAR WARS (Action) PC, PS2, Xbox	«Самая отвязанная игра по мотивам Star Wars». Рецензия в #8, 2005	★★★★★
MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ (Strategy) PC	«Умная, сложная и разнообразная пошаговая стратегия — практический эталон жанра». Рецензия в #5, 2005	★★★★★



ВЫБОР XS MAGAZINE

Moto GP: Ultimate Racing Technology 3



Игра для Xbox

Процесс, как и положено правильной аркаде, доставляет минимум неудобств и максимум удовольствия. Научившись не вылетать на каждом повороте всего за пару кругов, вы будете улучшать результаты и неделю спустя. Игра стимулирует на риск, на стремление пройти поворот на пару десятых секунды быстрее, не пропав при этом собственным телом придорожный гравий. На высоких уровнях сложности дополнительный азарт обеспечивает задиристые противники, борясь с которыми приходится даже контакто.

Замочи всех людей!



Игра для PlayStation 2

Крилло, главный герой «Замочи всех людей!», — большеголовый, глазастый, серый, ракитично сложенный представитель инопланетной расы. Он прилетел на Землю на большой летающей тарелке, чтобы спасти своего предшественника, который попал к людям в плен. Тарелка, как водится, потерпела крушение, и теперь перед Крилло стоит цель — см. название игры. Здесь важно понимать одну хитрую вещь: детище Pandemic — это кич. Намеренный, злостный и ничем не прикрытый.

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



Город грехов

Sin City

«Посмотреть определенно стоит хотя бы ради того, чтобы оценить эстетику и новый подход к экранизации «веселых картинок». Рецензия в #10, 2005

★★★★★



Роботы

Robots

Звук на всех треках очень упругий и напористый, эталонная детализация создает потрясающе объемную картину. На десерт можете побаловать себя огромным количеством интересных дополнений. Рецензия в #11, 2005

★★★★★



38-я параллель

Taegukgi Hwinalrimyeo

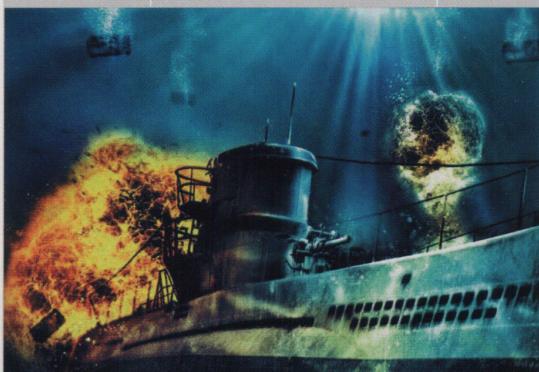
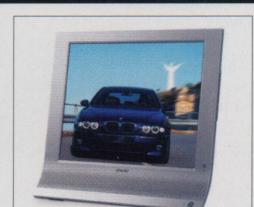
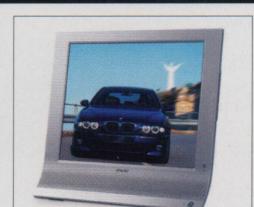
Изумляет подход, когда режиссер буквально «размазывает» правду жизни зрителю по лицу. Рецензия в #10, 2005

★★★★★

DVD

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ВЫБОР XS MAGAZINE			
Burnout: Revenge			
	PS2	Xbox	
Незабываемая игра			
<p>Слишком сложно оторваться от игры, чтобы написать рецензию. Время проходит, игра меняется, но проблема остается: Burnout: Revenge – логическое развитие серии. Графика чуть красивее, взрывы чуть ярче, скорости чуть выше. Только аварии перескочили через ступеньку в своем развитии – они теперь просто каких-то галактических масштабов. Автомобили бьются сотнями, а горы из них вырастают до облаков. Но разве мы сами не этого хотели?</p>			
Корсары III			
	PC		
Долгожданная российская игра			
<p>«Корсары III» – игра в высшей степени необычная. В ней можно ничего не делать – то есть вообще ничего, абсолютно. Но игра все равно будет жить, в ней будет происходить масса самых разных событий. Это называется «живой мир». Даже если никакого мира на самом деле нет, а есть шестнадцать островов и четыре нации, склонные время от времени нападать друг другу седалища. Но и эти четыре нации зададут такое событийное наполнение, что останется сидеть перед монитором с огившей рожей.</p>			

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА	ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT (FPS) PS2, GC, Xbox	«Больше действий, больше динамики, больше трудностей – формула успеха Electronic Arts». Рецензия в #9, 2005	★★★★★	SHADOW OF ROME (Action) PC2	«Из Shadow of Rome вышел бы шикарный файтинг, моментально убравший все „теккены“ с „соулкалибрами“». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
METALHEART: ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ (RPG) PC	«Игра, созданная фанатами для фанатов. Результат очевиден». Рецензия в #9, 2005	★★★★★	SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE (RPG) PS2	«Полиграт, почитать, задуматься». Рецензия в #8, 2005	★★★★★
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION (Racing) PS2, Xbox	«Возможно, лучшая аркадная стритрейсерская игра, которую вы можете найти для своей консоли». Рецензия в #7, 2005	★★★★★	SILENT HUNTER 3 (Simulation) PC	«Silent Hunter 3 – это Silent Hunter 2, улучшенный на 200%». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
OBSCURE (Action) PC, PS2, Xbox	«Довольно симпатичный сборник жанровых штампов многолетней давности». Рецензия в #7, 2005	★★★★★			
PARIAH (FPS) PC, Xbox	«Зевотное сказание о приключениях молодого врача-инфекциониста». Рецензия в #8, 2005	★★★★★	SQUADRA CORSE ALFA ROMEO (Racing) PC, PS2, Xbox	«Машина-мечта всего советского поколения. Теперь доступна». Рецензия в #8, 2005	★★★★★
PHANTOM BRAVE (RPG) PS2	«Пройдите эту игру на глазах своих товарищей и прослыщите самым «башковитым» человеком среди них». Рецензия в #5, 2005	★★★★★	STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH (Action) PS2, Xbox	«Игра, рассчитанная скорее на ненавистников «Звездных войн», чем на их поклонников». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
			STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (FPS) PC, Xbox	«Подержать в руках гениальное изобретение Республики – многофункциональное штурмовое ружье!». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
PREDATOR: CONCRETE JUNGLE (Action) PS2, Xbox	«Перед нами не хищник, а пресмыкающийся мелкотравчатель». Рецензия в #8, 2005	★★★★★	STILL LIFE (Quest) PC, Xbox	«Настоящие приключения для всех потенциальных сыщиков». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
PROJECT: SNOWBLUND (FPS) PC, PS2, Xbox	«Если у вас есть возможность – смело покупайте версию для Xbox». Рецензия в #5, 2005	★★★★★	STOLEN (Stealth action) PC, PS2, Xbox	«Stolen – чудовищно неуоженная игра. Интуитивно логичный интерфейс здесь сочетается с такой дикостью, как пустой readme-файл». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
PSYCHONAUTS (Action) PC, PS2, Xbox	«Лучший платформер 2005 года». Рецензия в #8, 2005	★★★★★	STRONGHOLD 2 (RTS) PC	«Stronghold 1.5». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
187 RIDE OR DIE (Racing) PS2, Xbox	«Простая идея вылилась в интересное дополнение, и подзабытый жанр обрел новое лицо». Рецензия в #10, 2005	★★★★★	SUDEKI (RPG) PC, Xbox	«Невыдающаяся, непримечательная, но все-таки – игра. Способна развлечь. Увлечь – вряд ли». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
RESIDENT EVIL 4 (Action/horror) GameCube	«В RE4 много экипажа. Жесткого, брутального, мясного экипажа!» Рецензия в #6, 2005	★★★★★	SUPREME RULER 2010 (Strategy) PC	«Пособие для кандидатов в президенты (название страны)». Рецензия в #8, 2005	★★★★★
RISING KINGDOMS (RTS) PC	«Ностальгия – ключевая фраза при определении своего отношения к Rising Kingdoms». Рецензия в #9, 2005	★★★★★			
SHADOW HEARTS: COVENANT (RPG) PS2	«Именно эта игра, как никакая другая, способна запастись в сердце даже самого заядлого аркадника!» Рецензия в #5, 2005	★★★★★			

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



LG LS55

Назвать LS55 «бюджетником» не поворачивается языка. Скорее, ему идет титул «дитя прогресса». Рецензия в #11, 2005

★★★★★



ASUS Extreme N7800GTX

Фантастическая производительность. Столь мощного прорыва в скорости не было уже давно. Рецензия в #10, 2005

★★★★★



SONY HT95

Ровное освещение, прекрасное время отклика, повышенная четкость и контрастность изображения – все это вы можете заметить даже по техническим характеристикам. Рецензия в #11, 2005

★★★★★

ОБОРУДОВАНИЕ

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
SWAT 4 (Action) PC	«Идеальная операция проходит без стрельбы. Любителям пошутить – в другой зал». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
TEKKEN 5 (Fighting) PS2	«Кроме приятных сюрпризов (вроде троих с иголочки новых бойцов) Namco приготовила и парочку не слишком радостных». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
THE BARD'S TALE (RPG) PC, Xbox, PS2	«Самая смешная игра 2005 года. И вместе с тем – самая тупая». Рецензия в #9, 2005	★★★★★
THE MATRIX ONLINE (MMORPG) PC	«Даже фанаты «Матрицы» убегают из игры». Рецензия в #8, 2005	★★★★★
THE SIMS 2: UNIVERSITY (Simulation) PC	«Не нашлось в игре места ни пиву, ни интиму. Верх amorальности – бой подушками с однокашником и обильные возлияния фруктовыми соками». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
THE SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE (Simulation) PC	«Мещанство и бездуховность». Рецензия в #8, 2005	★★★★★
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT (Action) PS2, Xbox, GameCube	«Третья TimeSplitters пытается взять свое отличным кооперативным режимом, замечательной графикой и смешным до истерии сюжетом». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (Stealth action) PC, PS2, Xbox	«Лучшая нервотрепка весны. Spy'и и сохранись!». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
TRACKMANIA SUNRISE (Racing) PC	«Гонки по вертикали. Головокружительно!». Рецензия в #8, 2005	★★★★★
WORMS 4: MAYHEM (Strategy) PC, PS2, Xbox	«Еще одна попытка Team 17 сделать смешно в трех измерениях». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
XENOSAGA EPISODE II: JENSETS VON GUT UND BOSE (RPG) PS2	«Как и ожидалось, самая странная RPG года. Жаль, что не выйдет в Европе». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
XENUS: ТОЧКА КИПЛЕНИЯ (FPS) PC	«Колумбийская наркомания по-украински. По совместительству – первая попытка замахнуться на GTA». Рецензия в #7, 2005	★★★★★

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС (RTS) PC	«Хардкорные забавы старосветских господ». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ (FPS) PC	«Немного опоздавший с выходом, но весьма добротный и атмосферный шутер». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ! (Action) PS2, Xbox	«Злободневный экшн. Именно такими и должны быть пародии». Рецензия в #10, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★
КАЗАКИ II: НАПОЛЕОН-ОВОЙСКИЕ ВОЙНЫ (RTS) PC	«Игра про классическую войну, которая изучается военными и историками по сей день». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
КОЙТОЫ: ЗАКОНЫ ПУСТЫНИ (RTS) PC	«Умерьте горькую тоску по третьей части Fallout запом из «Койотов». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
МАЗАТАКЕРЫ 2: СВОБОДУ МАМОЧКЕ (Racing) PC, PS2, Xbox	«Большие гонки для небольших парней». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
МОР: УТОПИЯ (Adventure) PC	«Другая Игра, истинный арт-хаус». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
НИБИРУ: ПОСЛАННИК БОГОВ (Adventure) PC	«Перед нами привычная квестовая картинка. Псевдоисторический фон, наше время, обширная география». Рецензия в #6, 2005	★★★★★
НОЧНОЙ ДОЗОР (RPG) PC	«Жирная лицензия, торщий результат». Рецензия в #10, 2005	★★★★★
ПОГРАНИЧЬЕ (RPG) PC	«Неудавшаяся ролевая игра, периодически отказывающая даже в таком пустяке как запуск». Рецензия в #7, 2005	★★★★★
СЕРП И МОЛОТ (TBS) PC	«Самый лучший Silent Storm на сегодняшний день». Рецензия в #8, 2005	★★★★★

ВЫБОР XS MAGAZINE

Ночной Дозор

PC

Достойная игра по лицензии

Перевертыш – волшебник-оборотень, классический «танк» для ближнего боя. Маг – он и у Лукьяненко маг, атакующие заклинания, все дела. Чародей зачаровывает предметы, превращая обычное яблоко в яблоко с повышенным содержанием витаминов и макроэлементов. Health potion, проще говоря. Плюс ролевая система, в которой навыки растут автоматически, успевая только ткнуть на кнопку «рекомендовано» при каждом level-up'е.

Fantastic Four



PC

PS2

Xbox

GameCube

GBA

Полный провал

Персонажи путешествуют поодиночке, реже – парами, совсем редко – в полном составе. В двух последних случаях между героями можно свободно переключаться или приглашать приятеля для кооперативного прохождения «Четверки». Регулярные перепалки Human Torch с The Thing, скрашивавшие экранизацию, сведены в The Game до минимума. Вместо них – спортивный экшн деструктивного характера. В комплекте с до слез куцей сюжетной кампанией идет вольная борьба на арене в худших традициях WWF.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

ИГРА НОМЕРА

Закрытым голосованием редакция выбирает игру номера. Последнее слово всегда остается за главным редактором.



Живая классика!



Достойно! Автор увлекся и сдал статью с опозданием.



Можно брать. Осторожно.



Обозревателю пришлось доплачивать «за вредность», чтобы он в это играл.



Пациент кунсткамеры. Игровой андеграунд.

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



Logitech USB Headset 250
Еще одно доказательство универсальности разъема USB. Приятное и стильное такое доказательство. Рецензия в #10, 2005



ARCHOS GMINI XS 202
Ваша цифровая вселенная весом в 120 грамм. Рецензия в #11, 2005



COSONIC HTS-720MVi
Если домочадцы не разделяют вашей радости от мощной 5.1 системы, Cosonic поможет устраниć эту бытовую проблему. Рецензия в #11, 2005



XS MAGAZINE ПИСЬМА

Наш адрес: 127287 г. Москва, а/я 24, XS Magazine. E-mail редакции: xs@solitary.ru
На письма и вопросы читателей отвечают гоблины-алхимики 15-го уровня.

XS КРУЖИТ ГОЛОВЫ!

Требую обратить самое пристальное внимание на то, при помощи чего изготавливается ваш журнал!!! Приобретя последние пару номеров, я заметил неприятную особенность, они воняют химией, причем настолько, что это наносит вред здоровью!!! Потому что я просто задыхался читая их, у меня стала кружиться голова и начало тошнить! В этот же вечер у меня началось першение в горле, а к утру это перешло в кашель!!! Я не мог понять, в чем дело, потом вспомнил про странный запах. Начал обнюхивать все недавно купленные журналы, все было нормально, пока не дошла очередь до вашего, открыв его я тут же закашлялся!!! И сразу понял, от чего появилось это першение и кашель, ведь ночью журнал лежал на полу рядом, и я дышал этой гадостью!!! Экономите на качестве, да?!!!! Ну, не до такой же степени!!! Как не стыдно гробить здоровье своих читателей!!!

egeo@****.ru

Наш журнал всегда отличался от остальных изданий прогрессивными решениями. Мы постоянно экспериментируем со структурой материалов, дизайном и цветовой расстановкой. Стоит ли удивляться тому, что даже типографскую краску мы пытаемся привлечь на службу читателю? Ведущие химики России разработали для нас технологию, которая позволяет читателям несколько... расширить восприятие наших материалов. Смотришь на скриншот, вдыхаешь краску — и ты в игре! Эффект присутствия невероятен, такое недоступно даже демо-версиям! То, что ты использовал реакцию краски вне журнала — увы и ах, побочные эффекты возникают даже при самых идеальных экспериментах. Не зря же мы упаковываем каждый номер в сверхгерметичный полиэтилен! Но на этом мы останавливаться не собираемся. В скором времени тебя ждут такие новинки, как MP3-файлы, проигрываемые при шуршании страниц, видеоролики, покадрово расписанные по страницам, и конструктор DVD-дисков «собери сам»!

P.S. А от «волшебной» краски пришлось отказатьься. Номер, который вы держите в руках, уже не пропитан секретным раствором, в этом вы можете убедиться сами.

ХАРДКОР, ЕЩЕ ХАРДКОР

Такая пресса, несомненно, нужна. Российский консольный рынок художественно растет и крепнет, момент впол-

не благоприятен, особенно учитывая серьезный интерес Sony (www.psex.ru). Качественная консольная пресса полезна хотя бы потому, что купить ерундовую лицензионную игру для ПК стоит \$3, а для PS2 — \$30-45. Мне, например, отдавать сорок Евро за ерунду запрещают религиозные убеждения. В итоге, грамотное издание должно выполнять функции компетентного покупательского гида (что, в принципе, должна делать вся игровая пресса тем или иным образом). Но для хардкорных игроков эти журналы бесполезны. Они уже давно прочли все в Сети. Тем самым, читатели игровых журналов таковыми остаются недолго. Как только они чувствуют твердую почву под ногами, они смело уходят в самостоятельное плавание. Так что, будущее журналов — игровой каталог с ценами и скриншотами.

xto@****.ru

Хардкорные игроки — это 5% от всей лояльной к играм аудитории. Быть хардкорщиком — значит посвятить своему увлечению большую часть своей жизни. Быть всегда в авангарде движения и ни в чем никому не уступать. Относиться к играм, как работе, играть двадцать четыре часа в сутки... Стоит ли того? Или, может быть, лучше оставить время и на личную жизнь, а новости и информацию черпать из журналов? Каждый решает сам.

НЕТ СПАСЕНИЯ ОТ ТУФТЫ!

Приобрел тут несколько журналов. Просто от нечего делать; дай, думаю, взгляну — а как оно?
Результат.
CHIP — глянцевая туфта.
TotalFilm — кошмарная глянцевая туфта.
XS Magazine — глянцевая туфта.
«PC Игры» — глянцевая туфта.
Это мизантропия?

snobbish@****.com

Отчего же, мы полностью разделяем ваше мнение и даже, чтобы вам не утруждаться, продолжаем список:
Cosmopolitan — классическая глянцевая туфта.
FHM — эталонная глянцевая туфта.
GQ — глянцевая туфта с претензией.
Maxim — глянцевая туфта с чувством юмора.
Playboy — глянцевая туфта с традициями.
Vogue — глянцевая туфта с большой буквы.
Yes! — глянцевая туфта для маленьких.
«ОМ» — глянцевая туфта.
Это жизнь.



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ XS MAGAZINE:

Осень, урожайная пора. Из года в год издатели всего мира ждут окончания летних отпусков, чтобы встретить отдохнувших граждан самыми многообещающими проектами.

Мы ждали:

Ultimate Spider-Man
Корсары III
Fahrenheit
Soul Calibur III
Myst V: End of Ages
Ninja Gaiden: Black
Spartan: Total Warrior

Репортаж с Tokyo Game Show. Внутренний междусобойчик или выставка международного уровня?

Чемпионат мира по футболу начинается здесь и сейчас! Великие футбольные серии к вашим услугам: FIFA 2006 против Pro Evolution Soccer 5. Кто станет чемпионом?

В ПРОДАЖЕ С 15 НОЯБРЯ



- Более 2000 игр в наличии
- Постоянно новые поступления
- Огромный выбор аксессуаров
- Самые низкие цены
- Быстрая доставка

(095) 142-5665
(095) 142-5535

WWW.GAMEPARK.RU

